

Coleccionable Especial

La historia de Hobby Consolas

25
AÑOS

1991-2016

Número 12
2014-2016

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Hobby

TAL COMO ÉRAMOS



**STAR WARS VOLVIÓ
A EMOCIONARNOS**

CURIOSIDADES

**OTROS
GRANDES
ANIVERSARIOS**



LOS JEGAZOS DE LA ÉPOCA

UNCHARTED 4

EL DESENLAZCO DEL LADRÓN

ASÍ JUGÁBAMOS

**LA NUEVA
GENERACIÓN
EN TODO SU
ESPLENDOR**



+

**MGS V THE PHANTOM PAIN - THE WITCHER III WILD HUNT
DARK SOULS III - SUPER SMASH BROS - POKEMON SOL Y LUNA...**



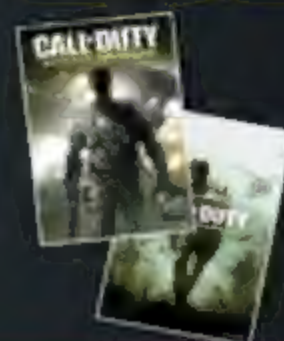
EXCLUSIVAS GAME

C.O.D. INFINITE WARFARE: LEGACY PRO ED.

INCLUYE:

- JUEGO COMPLETO
- EDICIÓN REMASTERIZADA DE CALL OF DUTY MODERN WARFARE
- SEASON PASS
- BANDA SONORA
- CAJA METÁLICA
- SUPPLY DROPS

- REGALOS POR COMPRA:
- PÓSTER DE DOBLE CARA
- DLC EXCLUSIVO BULLETHAWK
- DLC "ZOMBIES IN SPACELAND"



DISPONIBLE EN:

Promoción limitada a 5.000 uds.

Consigue con tu compra
UN PÓSTER DE DOBLE CARA EXCLUSIVO

REGALO EXCLUSIVO

DISPONIBLE EN:

Promoción limitada a 5.000 uds.

Hazte con la **EDICIÓN DELUXE** QUE INCLUYE EL JUEGO Y EL SEASON PASS **¡SÓLO EN GAME!**

EXCLUSIVA GAME

DISPONIBLE EN:

Promoción limitada a 5.000 uds.

Consigue con tu compra **SÓLO EN GAME EL DLC "LANZA GAE BOLG + MOCHILA DE VIAJE"**

REGALO EXCLUSIVO

DISPONIBLE EN:

Promoción limitada a 5.000 uds.

Hazte con la Edición Deluxe **EXCLUSIVA GAME** y llévate de regalo el DLC "Asesino del Zodiaco".

REGALO EXCLUSIVO

La Edición Deluxe incluye:

- Juego Watch Dogs 2
- Mapa a doble cara de San Francisco con información sobre los puntos más relevantes.
- 3 litografías de San Francisco, Marcus y Dedsec
- Contenido digital con dos packs de personalización.

DISPONIBLE EN:

Promoción limitada a 5.000 uds.

**LAS MEJORES EDICIONES, REGALOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS
¡SÓLO EN GAME!**

TU MEJOR OPCIÓN **DE COMPRA**
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

un auténtico equipazo

Faltan muchos, y todos ellos muy buenos, pero estos fueron los miembros de la redacción más activos en esta época.



MANUEL DEL CAMPO, director general de Axel Springer, siguió muy ligado a la revista.



JAVIER ABAD creció como director y lideró al resto del equipo con gran eficiencia.



ALBERTO LLORET nos deleitó con sus análisis y con sus geniales artículos de opinión.



DAVID MARTÍNEZ compaginó su gestión de Hobbyconsolas.com con la revista.



DANIEL QUESADA siguió siendo nuestro hombre orquesta favorito; ¡el chico vale para todo!



GUSTAVO ACERO bajaba de su nave del Chistondo para hacernos reír con sus geniales textos.



RAFAEL AZNAR continuó analizando algunos de los juegos más potentes de esta época.



BORJA ABAD se ocupó de otros tantos análisis con su calidad habitual. ¡Todo un genio!



BRUNO SOL, uno de los tipos que más saben de "retro" en este país, nos regaló grandes textos.



ROBERTO R. ANDERSON no dejó escapar ni un solo juego de Nintendo. ¡Ahora sueña con Switch!



RAQUEL HERNÁNDEZ trajo los mejores estrenos de cine y series a nuestras páginas.



ÁLVARO ALONSO, uno de los nuevos fichajes, aportó mucha frescura a la redacción.

echando la vista atrás...

Legamos al último de esta serie de suplementos, en los que hemos repasado 25 años cargados de recuerdos, curiosidades y jugazos, muchos jugazos.

El final de una etapa inolvidable...

Condensar en 12 números todo lo que hemos vivido junto a vosotros durante los últimos 25 años ha sido una tarea dura, casi mastodóntica, pero, a su vez, increíblemente bonita e inspiradora. Y es que esta experiencia no solo nos ha servido para rememorar con una sonrisa nostálgica algunos momentos, anécdotas o juegos irrepetibles, sino que también ha supuesto un gran "chute" de energía para que seamos más conscientes que nunca de que llegar a este cuarto de siglo no supone el final de nada, sino precisamente todo lo contrario.

El comienzo una era realmente prometedora

En el número que tenéis entre manos repasamos los últimos 3 años del panorama "consolero" en nuestro país. 36 intensos meses en los que hemos asistido al despegue de algunas máquinas, al nacimiento de otras o, lo que menos nos gusta, a la "muerte" definitiva de varias de nuestras otrora fieles compañeras. Pero, como en la vida, el ritmo vertiginoso al que se mueve el sector nos insta a seguir hacia delante, a dejar a un lado los sentimentalismos y a mirar expectantes a todo lo que vendrá en el futuro: nuevas experiencias que, de nuevo, volverán a hacernos soñar como lo hemos hecho durante este cuarto de siglo. Por eso, en Hobby Consolas, sin olvidar el pasado, miramos con ilusión la hoja de ruta del emocionante viaje que tenemos por delante, y que, estamos seguros de ello, durará otros 25 años. ¿Os venís con nosotros?



04 TAL COMO ÉRAMOS

Tres años dan para mucho. Y, lamentablemente, no todo positivo. ¡Recordamos algunos momentos clave!

06 ASÍ JUGÁBAMOS

Así lo hacíamos... ¡y así seguimos haciéndolo! Atentos a la evolución que han vivido las consolas en esta etapa.

12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA

Juegos "más de hoy que de ayer", pero que ya se han convertido en auténticos clásicos debido a su enorme calidad y capacidad de innovación.

22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA

De igual los años que pasan. Las anécdotas y momentos curiosos son una fuente inagotable de diversión.

26 TODAS LAS PORTADAS

36 meses de portadas concentrados en unas pocas páginas. ¡Máxima calidad en un espacio reducido!

30 ASÍ LO VIVIMOS

Alberto Lloret, nuestro redactor jefe, nos cuenta su trayectoria desde el primer día que pisó la redacción.

sumario

El partido político Podemos se fundó en enero de 2014, con Pablo Iglesias como líder de la formación de izquierdas.



1



2

La histórica abdicación de D. Juan Carlos I supuso la Coronación de Felipe VI como nuevo Rey de nuestro país.



La pandemia del virus del ébola llegó hasta nuestras fronteras, aunque su incidencia fue mucho menor que en otros países.



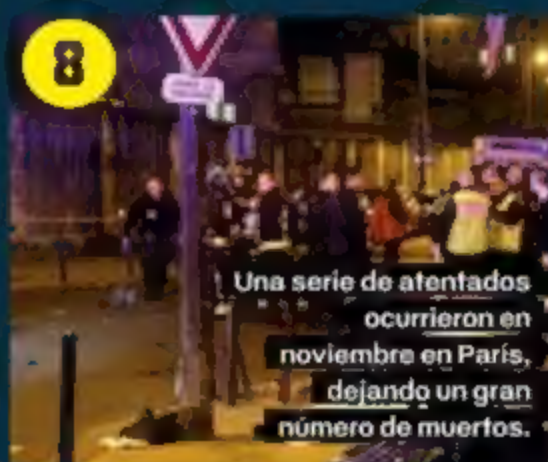
Interstellar, la nueva película de Christopher Nolan, fue uno de los grandes estrenos del año.



En lo referente a series, uno de los arranques más sonados fue el de True Detective, protagonizada por Matthew McConaughey y Woody Harrelson.



La Selección Española de baloncesto, con Pau Gasol a la cabeza, consiguió el título de campeona en el Eurobasket de 2015.



Una serie de atentados ocurrieron en noviembre en París, dejando un gran número de muertos.



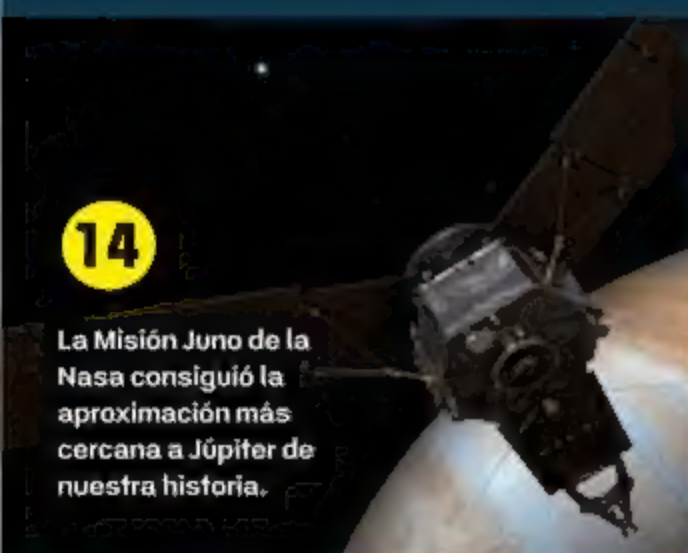
Netflix, el popular servicio de video a la carta, se estrenó por fin en España después de mucho tiempo esperando a que lo hiciera.



El estreno de la primera película de la nueva trilogía de Star Wars fue uno de los acontecimientos de 2015. Y consiguió convencer a la mayoría de fans de la saga!



Las piscinas con agua verde no empañaron a los geniales JJOO que se celebraron en Río de Janeiro.



14

La Misión Juno de la Nasa consiguió la aproximación más cercana a Júpiter de nuestra historia.



16

Tras el "empate" de las primeras, los españoles tuvimos que acudir a unas segundas Elecciones.



17



La final de la Copa de Europa se disputó entre dos equipos madrileños: Atlético y Real Madrid, con victoria para los de Chamartín.

6



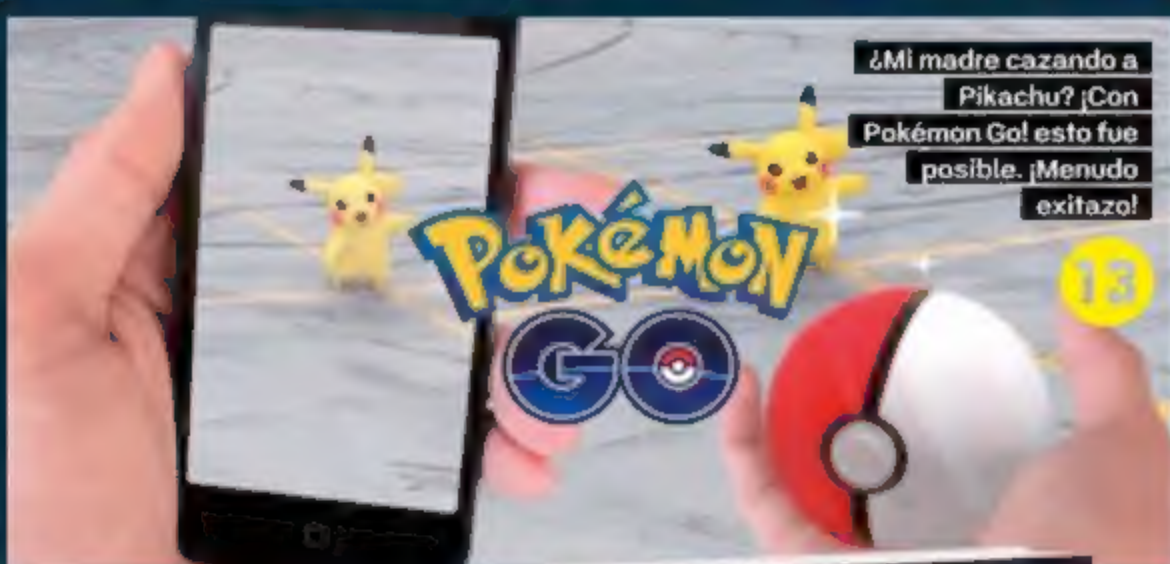
El atentado terrorista contra la sede del semanario francés Charlie Hebdo unió a la población al grito de "Je Suis Charlie".

7



Amado por muchos, denostado por otros, Justin Bieber no dejó indiferente... ni a las listas de éxitos.

11

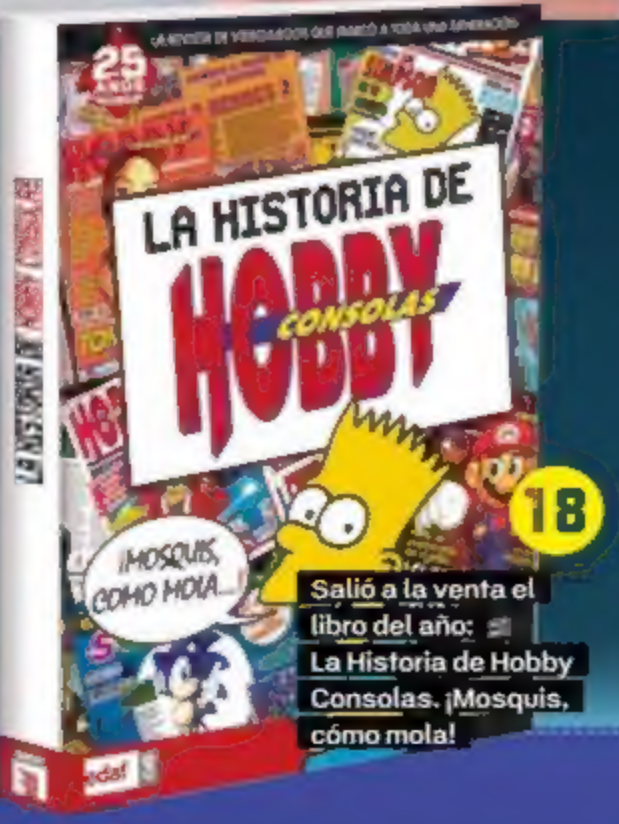


¿Mi madre cazando a Pikachu? ¡Con Pokémon Go! esto fue posible. ¡Menudo exitazo!

13



Donald Trump se hizo con la presidencia de EE.UU. tras ganar en las urnas a Hillary Clinton.



Salíó a la venta el libro del año: La Historia de Hobby Consolas. ¡Mosquis, cómo mola!

18

una época de luces y sombras

Los tres últimos años de nuestra historia nos han dejado momentos inolvidables y otros que desearíamos no haber tenido que recordarlos jamás... ¡Pero toca mirar siempre hacia delante!

Corrupción política, horribles atentados... no han sido 3 años nada fáciles, pero por suerte también nos han dejado historias dignas de recordar.

Algo cambia en 2014

La formación del partido político Podemos **1** marcó profundamente el devenir de nuestro sistema político y social, en el que otros dos acontecimientos, la coronación de Felipe VI **2** como nuevo rey de España y la crisis del virus del ébola **3**, también tuvieron una fuerte influencia.

Sin duda, estos tres temas fueron algunos de los que más dieron que hablar durante este año, en el que otro de los acontecimientos estrella fue la consecución de la décima copa de Europa por parte del Real Madrid **4**. Los otrora denominados "galácticos" consiguieron un título que les elevó casi tan alto como a Matthew McConaughey en Interstellar **5**, la nueva película de Christopher Nolan con la que nos el actor nos alucinó al mismo nivel que con otro de los estrenos que protagonizó aquel año: la serie True Detective **6**.

Un 2015 negro

El terrible atentado terrorista contra Charlie Hebdo **7**, en enero, y el que se produjo en las calles de París **8** en noviembre, consiguieron estremecernos, pero también nos recordaron que debíamos

luchar por recuperar la normalidad. Así, acontecimientos como la victoria de la Selección Española en el Eurobasket de 2015 **9**, consiguieron hacernos desviar la atención hacia temas más positivos, entre los que también estuvo la puesta de largo de Netflix **10** en nuestro país. Ya a nivel internacional, Justin Bieber **11** fue uno de los artistas que más fuerte pegó, pero sin duda la verdadera "Fuerza" llegó a finales de año, con el estreno de la esperadísima nueva peli de Star Wars **12**.

2016: ¡Año Pokémom!

La salida de Pokémon Go! **13** volvió loco a medio planeta... aunque creemos que el fenómeno no traspasó las fronteras de la Tierra, hito que sí consiguió la Misión Juno **14**, que llegó a la órbita de Júpiter después de 5 años de viaje espacial. Ya de nuevo "en casa", los JJOO de Río de Janeiro **15** volvieron a quitarnos el sueño por la diferencia horaria, algo que también consiguió (de otra forma) el panorama político. Primero en España, con la celebración de unas histórica segunda vuelta en las Elecciones **16** y, después, los "moviditos" comicios en EE.UU. **17**. Suerte que, como siempre, cosas como los videojuegos, o el Libro de la Historia de Hobby Consolas **18** hacen que la vida, siempre, merezca la pena. ¡A por el futuro!

PS3

FABRICANTE: Sony ● CPU: Cell Broadband Engine
● SOPORTE: Blu-Ray ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2007 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 699€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 86 millones

La "veterana" de Sony aguantó un poco el tipo en 2014, año en el que se estrenaron para ella juegos como *Dark Souls II*, *South Park: La Vara de la Verdad* o *Final Fantasy X/X-2 Remaster*, que consiguieron mantenerla "viva" un tiempo... hasta que, poco a poco, su ritmo de novedades decayó hasta casi desaparecer en favor de su "hermana mayor", PlayStation 4. ¡Nunca olvidaremos a esta pedazo de máquina!



ya está aquí el futuro

La nueva generación de consolas llegó repleta de promesas, pero con mucho que demostrar si querían superar a las geniales máquinas que dejaban atrás.

Los primeros 3 años de Xbox One y PS4 fueron de lo más intensos, y ninguna de las dos se libró de polémicas, críticas y, por supuesto, también de albergar un buen número de jugazos con los que demostrar su tremendo potencial.

Un despegue lleno de problemas

Los inicios de PS4 y Xbox One estuvieron acompañados por la polémica, por muchos motivos: una de las que más dio que hablar fue la decisión de Sony y Microsoft de obligar a sus usuarios a pagar los servicios de suscripción premium, PS Plus y Xbox Live Gold, para acceder al juego online, algo que no sentó nada bien a la comunidad de jugadores. Por su parte, PS4 acusó el hecho de tener unos títulos de lanzamiento algo flojos y, en el caso de Xbox One, que se estrenó con un mejor catálogo, el superior precio de la máquina, a causa de la inclusión obligatoria de Kinect como parte del sistema, también le ocasionó a Microsoft una avalancha de críticas de

unos jugadores a los que no terminaba de convencer del todo la tan traída y llevada "next-gen", sobre todo a inicios de 2014.

A vueltas con los "Remaster"

Otro de los aspectos más criticados de estas nuevas consolas fue el exceso de juegos remasterizados, o versiones HD, que ayudaban a

Tras su estreno a finales de 2013, los primeros compases de PS4 y Xbox One fueron muy polémicos, pero poco a poco ambas máquinas fueron mostrando su verdadero potencial

ampliar catálogo, pero que no justificaban por sí solas la compra de un nuevo sistema. Por suerte, poco a poco Sony y Microsoft fueron haciendo los deberes y, durante estos 3 años, aprendieron de sus errores iniciales y fueron dotando a sus máquinas de nuevas y mejores funcionalidades, así



Wii U

FABRICANTE: Nintendo ● CPU: 1,24 GHz (Power7)
● SOPORTE: WUOD ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2012 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 349€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 14 millones

Un catálogo de calidad, aunque no demasiado abultado, fue la tónica que siguió marcando a Wii U en esta etapa, en la que pudimos disfrutar de joyas como *Super Smash Bros.*, *Bayonetta 2*, *Mario Kart 8*, *Sovel Knight*, *Super Mario Maker* o *Splatoon*. En 2016, Nintendo anunció el fin de la producción de la consola, que aún está destinada a uno de los juegos más prometedores de los últimos años: *Zelda: Breath of the Wild*.

Incomprendida por algunos, amada por otros, lo que está claro es que Wii U fue una gran consola.



El modelo Super Slim fue la última revisión de PS3 en salir al mercado.



Xbox 360 dijo adiós finalmente
después de muchos años dando
alegrías a sus usuarios.

XBOX 360

FABRICANTE: Microsoft • CPU: IBM Xenon
• SOPORTE: DVD • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2005 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 399€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 85 millones

Como en el caso de PS3, Xbox 360 todavía siguió dando algunas alegrías a sus usuarios gracias a algunos lanzamientos multiplataforma de calidad e, incluso, a la llegada de exclusivos como Titanfall. Aun así, Xbox One fue ganando poco a poco terreno hasta desbancar por completo a 360, que siempre nos quedará para el recuerdo como una de las mejores consolas de la historia.



**Cuando es posible mejorar
el mejor juego de 2013...**

THE LAST OF US
REMASTERIZADO

Más de 200
galardonados, entre
ellos el nuestro
a mejor juego del
2013, avalan a The
Last of Us como
la obra maestra de
PS3... que también
podrás disfrutar ya
en PlayStation 4.

[illegible]

di studio originali (scienze) e non
professionali (es. Ingegneria) e
senza titoli di commercio (es. Ma-
gistrato). All'iscrizione? Prima dei
sempre più comuni studi di
magistrato, fra i professori e i
professori.

**Algunas
esterilizaciones
llevaron detrás**

NOVE

DADES

Plus de 100.000 personnes se sont rassemblées dans le stade de football de Wembley à Londres pour assister à la cérémonie de clôture de la Coupe du monde de football 2006. Les joueurs de la sélection française ont été accueillis par des supporters français et anglais. La cérémonie a été retransmise en direct sur les chaînes de télévision nationales et internationales.

...e, finalmente, a sua participação
sustentada que produziram os efeitos
destacados anteriormente. Isso quer ad-
vertir que a atuação dos professores
envolvidos no teste demonstrou ser efica-
z para transformar parte da população

Algunas remasterizaciones si que llevaban detrás un profundo lavado de cara que las convertía en productos "justificados". Títulos como *GTA* que corrían algo "justos" en PS y 360, mejoraron exponencialmente tras su salto a PS4 y Xbox One.



The Legend of Zelda Twilight Princess HD

UNO GRAN JELOA QUE REGRESA DIEZ AÑOS DESPUÉS EN HO

[illegible]

NEW TECHNOLOGY
The new 1000-series monitors are available in 15" and 17" sizes. They feature a 1000-series graphics card, which is designed to be compatible with a wide range of software. The 1000-series monitors are also available in a variety of colors, including black, silver, and gold.



Obra maestra en dos generaciones

GRAND THEFT AUTO V

Rochester nos sorprendió al verlo puntando con un fusil inoperable... pero con el paso a la fuerza genocida, ETA V se hizo la mejor de la que recordábamos.

■ **4.4. Infección por hepatitis, dengue y malaria.** En los últimos 10 años, la incidencia anual de dengue en las comunidades ha aumentado considerablemente en los últimos 10 años. En 1990, la incidencia de dengue en las comunidades ha aumentado considerablemente en los últimos 10 años. En 1990, la incidencia de dengue en las comunidades ha aumentado considerablemente en los últimos 10 años.

Señala, sin embargo, que «debemos permanecer en contacto» y «hay un desafío que nos acompaña» en la medida en que estos cambios de estructura de las zonas rurales de actividad de los jóvenes influyen en la estructura de las zonas urbanas, afectando la estructura de las zonas rurales de actividad de los jóvenes, afectando la estructura de las zonas urbanas de actividad de los jóvenes.

[illegible]

Cuando una remasterización no basta

RESIDENT EVIL HD REMASTER

Tras una capa de pintura a 1080p, la mansión **Sonnenhof** vuelve a abrir sus puertas para contarnos la historia que nos cautivó en 2002 (y en 1994).

[illegible]

Rizar el rizo, o remasterizar un remake... ¿Eran realmente necesarias estas versiones? La polémica estaba servida.

**invasión
remasterizada**

Fue uno de los aspectos más criticados y debatidos durante el arranque de esta generación de consolas, momento que muchas compañías aprovecharon para sacar revisiones "con mejoras" de algunos de sus títulos más exitosos de los últimos años. Desde luego, el abuso de "remasters" se produjo, y -lo que es peor- muchos de ellos no ofrecieron extras o mejoras de interés que justificaran el lanzamiento de una versión HD. Aún así, también hubo claras excepciones, como *GTA V*, *The Last of Us Remasterizado* o *Halo: The Master Chief Collection*, que aportaron valor añadido a la experiencia, pero está claro que estos "remasters" son siempre un tema bastante peliagudo y en el que hay opiniones para todos los gustos entre los jugadores.

crecimiento digital

Tras su importante evolución en la época de PS3 y Xbox 360, Sony, Microsoft y Nintendo tenían claro el enorme potencial que se escondía tras los desarrollos "indie" y la distribución digital. Por ello, las 3 compañías dotaron a sus nuevas máquinas y a los diferentes estudios de todas las facilidades posibles para desarrollar sus ideas, así como para que pudieran publicarlas en las diferentes "tiendas virtuales". Gracias a esta serie de iniciativas, la cantidad y calidad de juegos descargables fue en aumento de forma exponencial durante esta época, en la que -en ocasiones- estos títulos, que no estaban destinados al formato físico, consiguieron sorprendernos más que algunos de los potentes "Triple A". ¡Una auténtica fuente de talento!

como *Watch Dogs*, pero, poco a poco, las desarrolladoras "third party" fueron dejándola de lado y centrándose en PS4 y Xbox One, algo que fue determinante para que Wii U nunca llegara a despegar con fuerza en todo el mundo y, finalmente, Nintendo anunciara el, para muchos prematuro, cese de su producción en noviembre de 2016.

La nueva, nueva generación.

El anuncio de Nintendo Switch, la nueva consola de Nintendo que verá la luz en marzo de 2017, fue la "puntilla" definitiva para Wii U, pero esta prometedora apuesta no fue la única nueva máquina que nos dieron a conocer en esta época. Pese a los buenos resultados de sus consolas actuales, Microsoft y Sony dieron un paso al frente y anunciaron sus dos nuevas plataformas, con las que no buscaban sustituir a PS4 y Xbox One, sino ofrecer una vía a los jugadores más exigentes que buscaran sacar todo el partido al catálogo de sus juegos con la resolución 4K por bandera. Así, Microsoft mostró brevemente Project Scorpio, un brutal sistema que llegará a lo largo de 2017, mientras que Sony, adelantándose a la jugada, lanzó en noviembre de 2016 PS4 Pro, una versión "vitaminada" de su máquina, aunque inferior en términos de potencia a Scorpio, y que presentaba como principales un mejor rendimiento, posibilidad de alcanzar resoluciones 4K en los juegos y un mejor funcionamiento de PS VR, las gafas de

PS VITA

FABRICANTE: Sony ● CPU: ARM Cortex-A9
● SOPORTE: PSVGC ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2012 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: 14 millones

La portátil de Sony nunca acabó de cuajar del todo entre el grueso de los usuarios y, sobre todo, entre las compañías desarrolladoras, incluida la propia Sony, que poco a poco fue dejando de lado a la máquina hasta casi "venderla" como un complemento para PS4. Una verdadera lástima debido a su enorme potencial, que nos dejó en esta época jugazos de la talla de *Persona 4* o *FFX/X-2 Remaster*.

En 2014 salió PS Vita Slim, con un tamaño menor y pantalla LCD, en lugar de OLED.

PS4

FABRICANTE: Sony ● CPU: AMD X-86 84
● SOPORTE: Blu Ray ● FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2013 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 399€
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: 60 millones

La flamante máquina de Sony abusó, quizá en exceso, de los juegos remasterizados para hacer catálogo, pero por suerte éste fue creciendo poco a poco en cantidad y calidad, ofreciendo a sus usuarios versiones ligeramente mejores (en el plano técnico) de algunos títulos multiplataforma, así como un buen número de exclusivos de mucha calidad, como *Bloodborne*, *Until Dawn* o el genial *Uncharted 4*.

En 2016 llegó el modelo Slim,

NOVEDADES Xbox One

1. **UN "EJERCICIO" DE HISTORIA**
Rare Replay es un juego de recopilatorio que reúne 30 años de historia de una de las grandes compañías de videojuegos.

2. **ESTO ES QUE ES UNA COLECCIÓN "GUAPA"**
RARE REPLAY
Los recopilatorios de videojuegos alcanzan un nuevo nivel con Rare Replay, que recoge 30 años de historia de una de las grandes compañías de videojuegos.

3. **UN BREVE REPASO A LA HISTORIA**
Rare Replay es un juego de recopilatorio que reúne 30 años de historia de una de las grandes compañías de videojuegos.

RETRO HOBBY
JUEGO DORADO

SONIC
ANILLOS DE ORO PARA UNAS BODAS DE PLATA

NACIO OSHIMA CREÓ EL ASPECTO DE SONIC Y YUJI NAKA PUSO LA VELOCIDAD.

UN BREVE REPASO A LA HISTORIA

Gracias a Retro Hobby, a nuestros reportajes especiales e incluso a esta serie de suplementos, en Hobby Consolas siempre hemos tratado de colmar vuestras "ansias retro" mes tras mes. ¡Y es que es un tema que da para mucho y que nos encanta!

1. **ADAM**
El primer juego de la serie Adam es un juego de rol que reúne 30 años de historia de una de las grandes compañías de videojuegos.

2. **ADAM**
El primer juego de la serie Adam es un juego de rol que reúne 30 años de historia de una de las grandes compañías de videojuegos.

3. **ADAM**
El primer juego de la serie Adam es un juego de rol que reúne 30 años de historia de una de las grandes compañías de videojuegos.

4. **ADAM**
El primer juego de la serie Adam es un juego de rol que reúne 30 años de historia de una de las grandes compañías de videojuegos.

5. **ADAM**
El primer juego de la serie Adam es un juego de rol que reúne 30 años de historia de una de las grandes compañías de videojuegos.

new
NINTENDO 3DS LL

NINTENDO 3DS

FABRICANTE: Nintendo • CPU: ARM 11 Dual-Core
• SOPORTE: cartucho • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2011 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 249€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: 60 millones

La portátil de Nintendo siguió alimentando su ya extenso catálogo con numerosos títulos imprescindibles. *Super Smash Bros.* o *Bravely Default* en 2014, *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* o *Xenoblade Chronicles 3D* en 2015, o *Pokémon Sol y Luna* en 2016 son buenos ejemplos del altísimo nivel que ha mantenido la máquina en esta etapa.

New Nintendo 3DS XL fue la última (y mejor) revisión de 3DS en ver la luz.

NINTENDO 2DS

FABRICANTE: Nintendo • CPU: ARM 11 Dual-Core
• SOPORTE: cartucho • FECHA DE LANZAMIENTO
EN ESPAÑA: 2013 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 129€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 60 millones (total 3DS)

La versión "low cost" de 3DS tuvo una gran acogida en su lanzamiento, algo que se ha seguido manteniendo hasta la actualidad. Con la sencillez y robustez por bandera, 2DS siempre ha sido una excelente opción para aquellos que quieren disfrutar del extenso catálogo de 3DS sin desembolsar demasiado dinero por una consola.

NINTENDO 2DS

E3 LA HORA DE LA REALIDAD VIRTUAL

Todavía no ha llegado la era en la que el E3 está protagonizado por la VR pero está claro que la batalla por dominar el mercado ha empezado en la feria anglosajona.

HOLOLENS

La realidad virtual ha estado presente en la feria E3 desde su inicio. En esta ocasión, Microsoft presentó su nueva consola, la Xbox One, que incluye la función de realidad virtual. La consola permite jugar a juegos de realidad virtual, como *Project Scorpio*, que se lanzará en 2017. La consola también incluye la función de realidad virtual, que permite jugar a juegos de realidad virtual, como *Project Scorpio*, que se lanzará en 2017.



OFICINA

Más claro, que realidad virtual.

HOLOLENS PROTAGONIZÓ UNA DEMO DE MINECRAFT QUE NOS DEJÓ ALUCINANDO

LOS VISORES

El mundo de la realidad virtual ha estado presente en la feria E3 desde su inicio. En esta ocasión, Microsoft presentó su nueva consola, la Xbox One, que incluye la función de realidad virtual. La consola permite jugar a juegos de realidad virtual, como *Project Scorpio*, que se lanzará en 2017. La consola también incluye la función de realidad virtual, que permite jugar a juegos de realidad virtual, como *Project Scorpio*, que se lanzará en 2017.



La variedad de gafas VR

disponibles en el mercado creció de forma muy importante, por lo que en la revista os ofrecimos diferentes reportajes y comparativas en los que os hablábamos de las virtudes y defectos de cada uno de estos dispositivos.

La mayor potencia de PS Pro vino acompañada de un aumento de tamaño, peso y consumo eléctrico.

rivalidad virtual

Los escarceos de los videojuegos con la Realidad Virtual no son algo nuevo, pero 2016 fue el año en el que, por fin, esta tecnología llegó de forma masiva a los jugadores. Primero fueron Oculus Rift y HTC Vive para PC y, después, PS VR llegó a PS4 dispuesto a cambiar la forma en la que sus usuarios juegan a la consola. Aunque aún es pronto para valorar si esta apuesta marcará el futuro de la industria, lo que está claro es que las experiencias que han puesto a nuestro alcance estos dispositivos es algo que todo jugador debería probar.



Si

No

La realidad virtual es el futuro de la industria? Los usuarios de la realidad virtual han estado presentes en la feria E3 desde su inicio. En esta ocasión, Microsoft presentó su nueva consola, la Xbox One, que incluye la función de realidad virtual. La consola permite jugar a juegos de realidad virtual, como *Project Scorpio*, que se lanzará en 2017. La consola también incluye la función de realidad virtual, que permite jugar a juegos de realidad virtual, como *Project Scorpio*, que se lanzará en 2017.



Sony y Microsoft también presentaron nuevas consolas: **PS4 Pro**, que llegó en 2016 y **Project Scorpio**, que lo haría en 2017, prometían satisfacer a los jugadores más exigentes

Realidad Virtual de Sony que, tras meses y meses dando que hablar con "Project Morpheus", por fin estaban disponibles para todos los usuarios de sus consolas.

Un futuro aún más prometedor.

Así las cosas, la aún joven octava generación de consolas cambiaba la forma tradicional de entender estas plataformas y nos instaba a estar muy atentos a los próximos años, empezando ya en 2017, en los que la versatilidad, la potencia técnica y la búsqueda de nuevas experiencias prometían depararnos un panorama realmente apasionante y en el que, al final, todo estará al servicio de la verdadera razón de todo: juegos y más juegos que nos harán soñar y redescubrir por qué nos gusta tanto este pequeño gran mundillo que lleva tanto tiempo formando parte indispensable de nuestras vidas.

Y, por supuesto, en Hobby Consolas seremos, como desde hace más de un cuarto de siglo, vuestros más fieles compañeros en esta nueva aventura que seguiremos viviendo con la pasión e ilusión que nos caracteriza. Por otros 25 años repletos de grandes consolas, juegos y sueños, pero, sobre todo... ¡de vuestra compañía!

PS4 PRO

FABRICANTE: Sony • CPU: AMD X-8664
• SOPORTE: Blu Ray • FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: 2016 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 399€
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: N.D

Alcanzar la resolución 4K y mejorar el rendimiento de PS VR fueron las motivaciones principales que llevaron a Sony a lanzar PS4 Pro en 2016. La consola, que busca convivir y no sustituir a PS4, no tendrá juegos exclusivos "solo para ella", pero sí ofrece mejoras en el plano técnico en muchos de ellos, algo que parece que se potenciará aún más en el futuro, cuando los desarrolladores saquen todo su partido

NOVEDADES PS4 - Xbox One - PC

¿Por fin un Skyrim online?
THE ELDER SCROLLS ONLINE
Zenimax firma el pacto de la saga de rol más controvertida online, ¿estaré a la altura de anteriores?

Nintendo también apostó muy fuerte por el online en Wii U con títulos como Splatatoon o Mario Kart 8.

28 de mayo Nintendo Shooter
SPLATOON
El Splatatoon de Nintendo, ¿qué es...? ¿cómo se juega...? ¿qué es el primer shooter de Nintendo en Wii U?

28 de julio Wargaming Acción
WORLD OF TANKS
Participar en una batalla de tanques online, ¿qué es...? ¿cómo se juega...? ¿qué es el primer juego de tanques online?

Destiny, el nuevo juego de los creadores de Halo, centró el mayor peso de su desarrollo en las opciones multijugador online.

potenciando el juego online

Las partidas multijugador a través de Internet ya gozaron de una gran repercusión y popularidad en la época de PlayStation y Xbox 360, pero con la llegada de Wii U, PS4 y Xbox One, el juego online se potenció aún más. Poco a poco, la mayoría de títulos y saga, incluidos muchos de los que tradicionalmente nunca habían ofrecido multijugador online, fueron añadiendo esta modalidad, que cada vez cobra más importancia entre los jugadores. Se creó un nuevo ecosistema de juegos online, donde los títulos que ya se habían desarrollado principalmente online, como Destiny, The Division, Splatatoon, Rocket League o The Elder Scrolls Online, no dudan en aprovechar todas las posibilidades

El espectacular "teaser" que se estrenó en 2013, los retrasos que sufrió el juego con cambio de directores incluido... *Uncharted 4* dio mucho que hablar durante varios años, y aún más después de su salida.

98

2 las mejores tortas... "for u" **super smash bros.**



● **COMPANIA** Nintendo
● **CONSOLA** Wii U
● **AÑO** 2016
● **Nº DE LA REVISTA** 282
● **NOTA** 97

¡mosquis!

LA VERSIÓN PARA 3DS salió unos meses antes y compartía mucho contenido con el título para Wii U.

LOS AMIIBO estrenaron sus funcionalidades con este juego, que contribuyó al gran éxito de las figuras.

Una de las sagas de Nintendo que más diversión nos ha proporcionado en los últimos años se estrenó en Wii U con una fuerza inusitada. ¡Y manteniendo toda su frescura original!

Era uno de los más esperados de Wii U, y el arcade de lucha de Nintendo, una vez más, no defraudó. Apoyado en un contundente apartado técnico, en el que destacaban la resolución 1080p y los 60fps, 51 luchadores provenientes de juegos de la Gran N y de otros títulos "invitados" saltaron al ring para disputar unos combates divertidísimos y que, en esta versión, alcanzaba cotas épicas cuando eran 8 los jugadores que luchaban simultáneamente. Pero esta no fue la única novedad, y el juego también incluyó varios modos exclusivos, como Mundo Smash o Retos a la Carta, compatibilidad con las figuras Amiibo y la posibilidad de disputar unas partidas online que funcionaban como la seda. Todo esto, unido a su legendaria jugabilidad, hicieron de *Super Smas Bros.* uno de los mejores juegos de Wii U.

SU PASO POR LA REVISTA

Tanto la versión para 3DS como la de Wii U recibieron una gran atención en la revista. No olvidemos de que se trata de una de las sagas más importantes y divertidas de Nintendo de los últimos años.

En nuestro análisis destripamos todos los secretos del esperado juego de lucha de Nintendo.



Una inmensidad de diversión

SUPER SMASH BROS. FOR Wii U

Tras la considerable versión para 3DS, este esperado juego de lucha de Nintendo para Wii U, que compartía mucho contenido con el título para 3DS, no defraudó. Apoyado en un contundente apartado técnico, en el que destacaban la resolución 1080p y los 60fps, 51 luchadores provenientes de juegos de la Gran N y de otros títulos "invitados" saltaron al ring para disputar unos combates divertidísimos y que, en esta versión, alcanzaba cotas épicas cuando eran 8 los jugadores que luchaban simultáneamente. Pero esta no fue la única novedad, y el juego también incluyó varios modos exclusivos, como Mundo Smash o Retos a la Carta, compatibilidad con las figuras Amiibo y la posibilidad de disputar unas partidas online que funcionaban como la seda. Todo esto, unido a su legendaria jugabilidad, hicieron de *Super Smas Bros.* uno de los mejores juegos de Wii U.



Los combates "a 8" eran una auténtica locura... ¡de diversión!

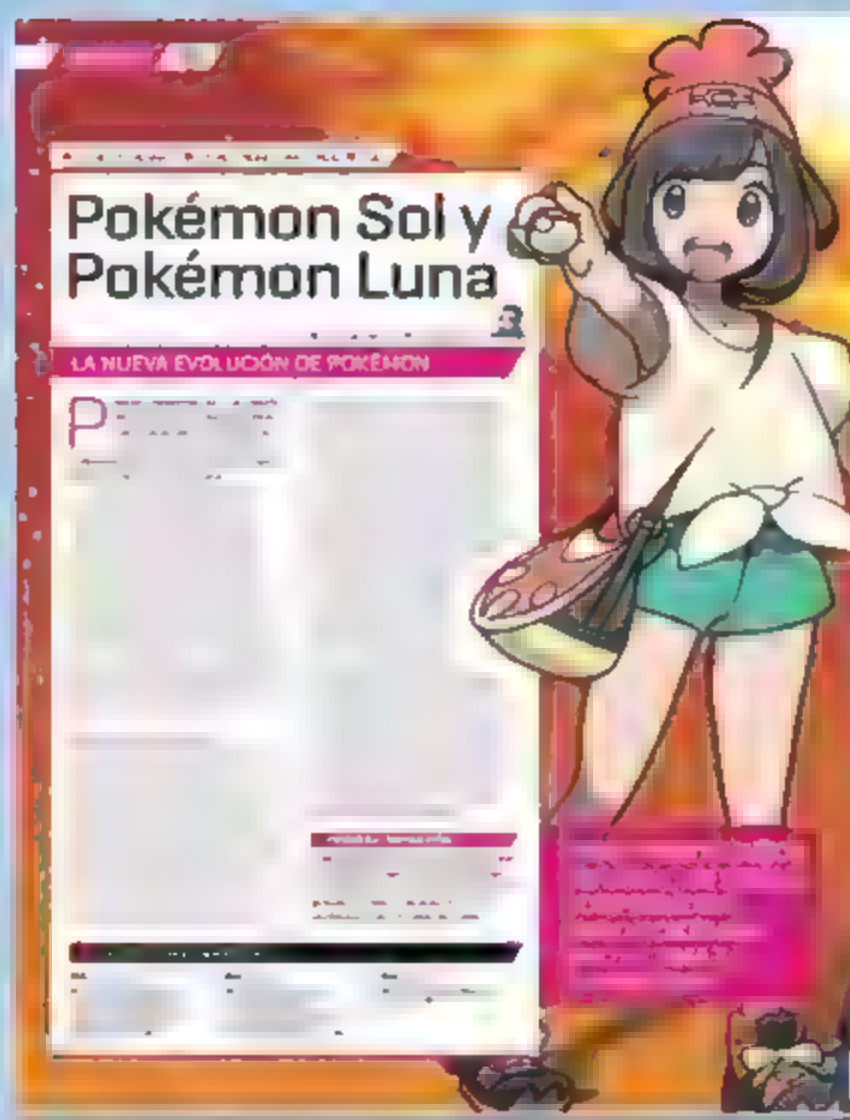
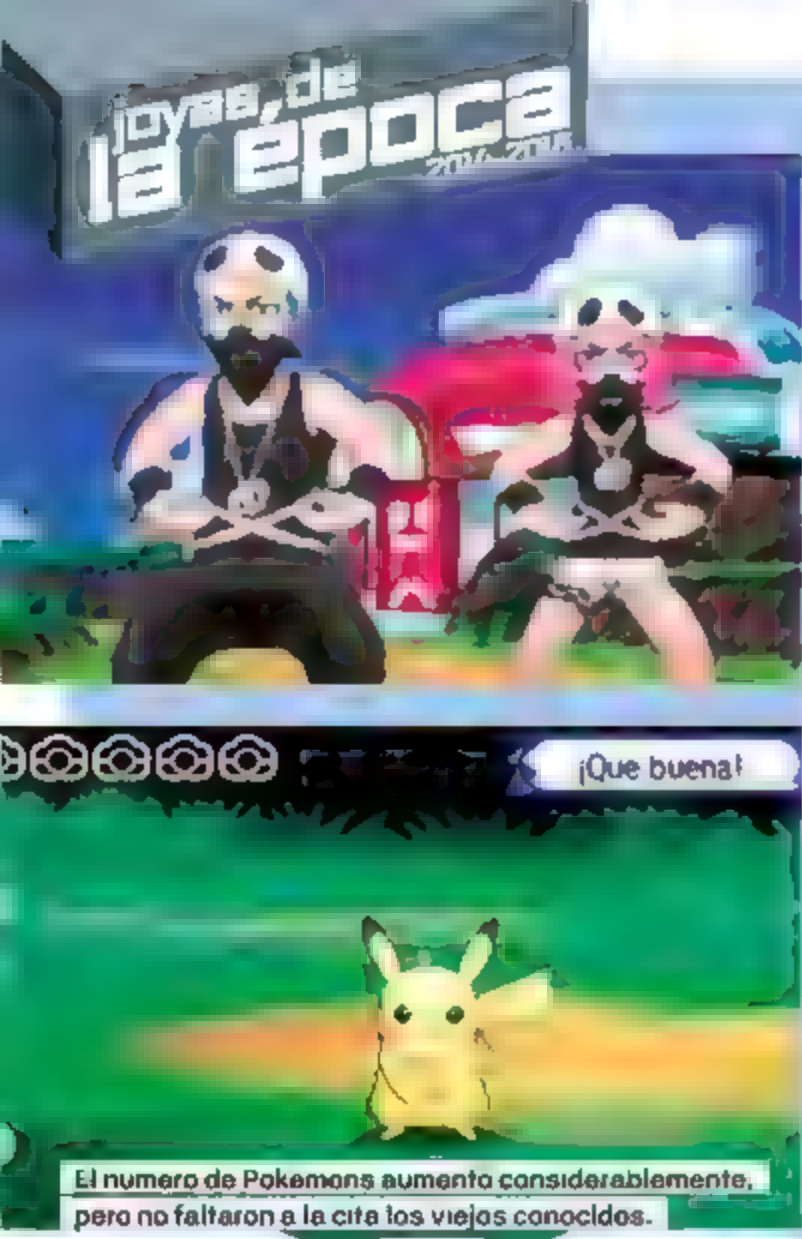


Sonic, la mascota de Sega, no perdió la oportunidad de repartir estopa.

nuestra nota

Sin duda, uno de los mejores juegos del catálogo de Wii U, que nos enamoró por su infalible jugabilidad, su mastodóntica duración y por su impecable factura técnica. Un juego imprescindible.

NUESTRO VEREDICTO			Valoración
Lo mejor	Alternativas	GRÁFICOS	94
• Los combates a 8	• Injustice Gods Among Us	SONIDO	97
• Jugabilidad a personajes		DURACIÓN	98
Lo peor	• Mario Kart	DIVERSIÓN	97
• El baguete		PUNTUACIÓN FINAL	97
• No se puede estar vivo		Es todo lo que esperábamos y más. Tanto si lo juega una persona como si lo juegan ocho, su magnífica jugabilidad y contenidos son garantía de cientos o miles de horas de diversión. El mejor imprescindible de Wii U hasta ahora.	



su paso por la revista

Los Pokémon vivieron una época dorada (otra más) en 2016, lo que hizo que su presencia en la revista fuese muy habitual, en especial para hablaros de este Sol y Luna, al que esperábamos con impaciencia.

3 pokémon de nueva generación pokémon sol y luna



- COMPANÍA Nintendo
- CONSOLA 3DS
- AÑO 2016
- N.º DE LA REVISTA 306
- NOTA 97

¡mosquis!

LA SÉPTIMA GENERACIÓN, o Generación VII, de Pokémon se estrenó en este juego.

EL 20 ANIVERSARIO de la saga también coincidió con el lanzamiento Sol y Luna.

Nunca han dejado de estar "de moda", pero 2016 fue un año alucinante para Pokémon, que arrasaron como nunca con Go! y con este juego para 3DS.

Tras instalarse en los móviles de medio mundo gracias a Pokémon Go!, los "monstruos" más famosos de las consolas volvieron a su hábitat natural, o lo que es lo mismo, a las máquinas portátiles de Nintendo. En esta ocasión fue 3DS la elegida para albergar a la nueva entrega de la saga, que se convirtió, por méritos propios, en una de las mejores de su historia. Con un número ingente de novedades, que abarcaron desde las mejoras en el plano técnico a las estrategias de combate, pasando por la inevitable aparición de nuevas criaturas, Sol y Luna también destacaron por su genial historia, mucho más profunda y mejor llevada que en anteriores juegos, y que consiguió que nuestra viaje por la región de Alola fuese toda una aventura de las que nunca se olvidan.



En nuestro análisis nos dedicamos en elogios ante la nueva entrega de Pokémon.

HA HAN CONSEGUIDO SUMERGIENDOS EN UN MUNDO DE UNA HISTORIA ÉPICA Y TREPIDANTE



¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

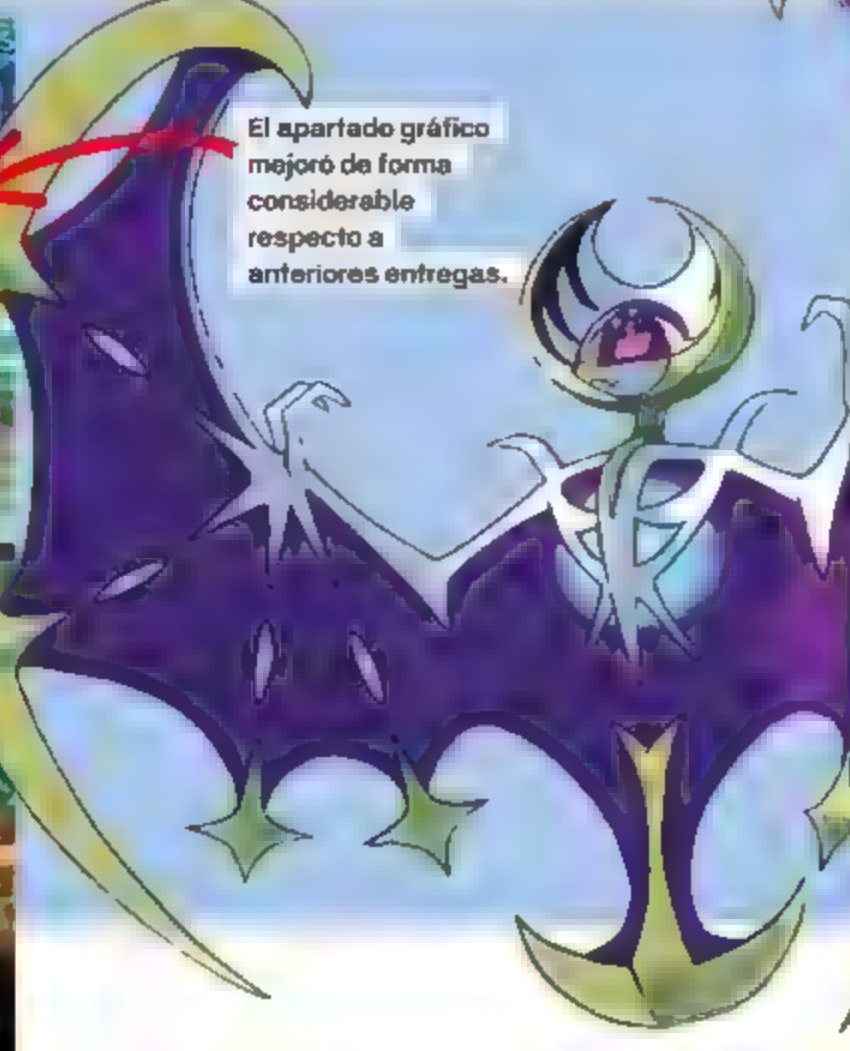
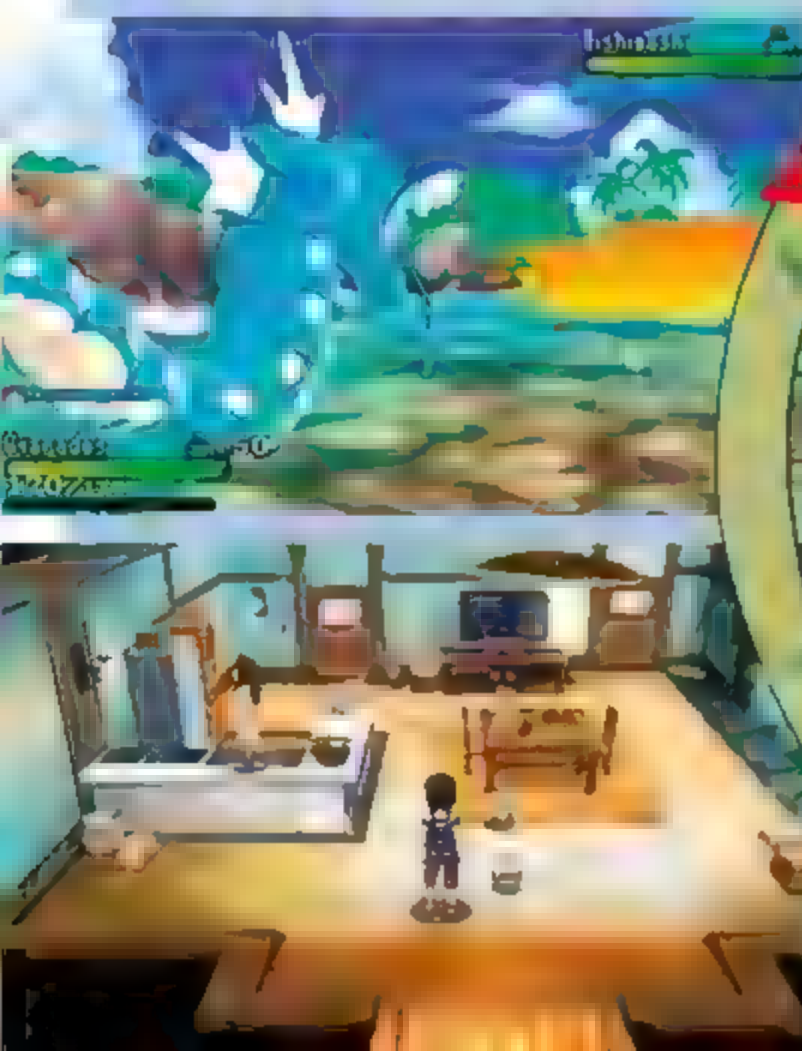
¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

¡¡¡¡¡

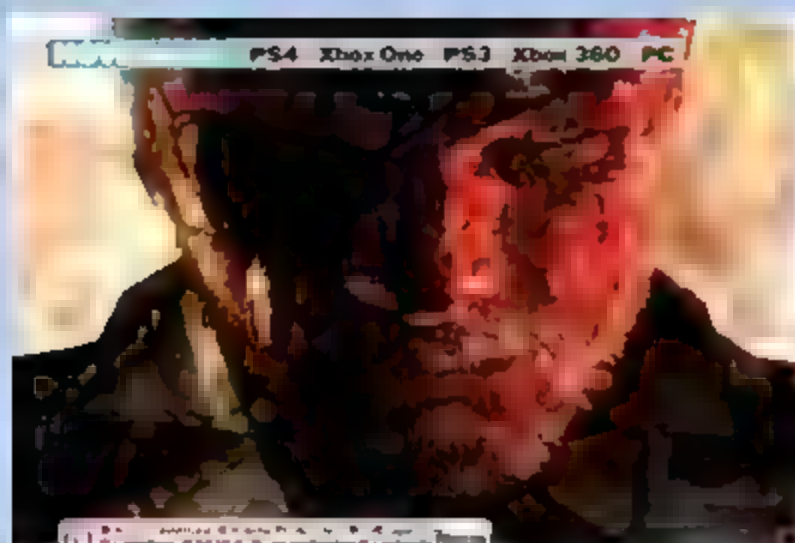
¡¡¡¡¡



nuestra nota

Uno de los juegos con mayor puntuación de la historia de Nintendo 3DS, y, teniendo en cuenta la enorme calidad del catálogo de la consola, eso es un claro indicativo de lo mucho que nos gustó.

97



A Hideo Kojima Game

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Si la venganza es un plato que se sirve mejor frío, entonces The Phantom Pain está a la temperatura que la era de Shadow Moses. Kojima lo ha vuelto a hacer.

EL LANZAMIENTO DE UN juego de este tipo...

...no es algo que se...

...hace con frecuencia...

...pero en este caso...

...es una decisión...

...que merece la pena...

...esperar a este juego...

...porque es una obra...

...de arte y ciencia...

...que no se veía desde...

...los tiempos de Metal...

...Gear Solid.

su paso por la revista

Maestro del "hype", Hideo Kojima se encargó de calentar el ambiente durante los meses previos al lanzamiento, y nosotros caímos gustosamente en la trampa de nuestra serpiente más querida.

4 la serpiente amplía horizontes metal gear solid v the phantom pain



- COMPANIA: Konami
- CONSOLA: PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One
- AÑO: 2015
- N° DE LA REVISTA: 290
- NOTA: 97

¡mosquis!

HIDEO KOJIMA, creador de Metal Gear, abandonó Konami y la saga poco después del lanzamiento del juego.

PS3 Y XBOX 360 también tuvieron su versión, algo posible gracias a la flexibilidad de Fox Engine.

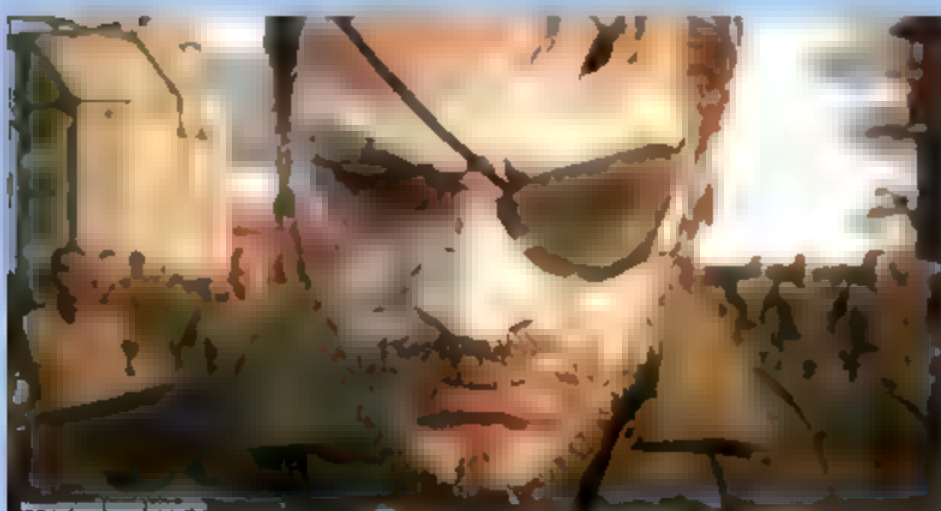
Solid Snake demostró que también era capaz de dominar los desarrollos de mundo abierto y nos presentó el Metal Gear Solid más "distinto" y completo de la historia de la saga. ¡Nunca tuvimos tantas posibilidades de infiltración!

La libertad de acción alcanzó un nivel superior con el nuevo juego del gran Hideo Kojima, que una vez más consiguió reinventarse para crear una aventura a la altura de la leyenda del no menos grande Snake. El sigilo y la infiltración siguieron siendo las bases en esta nueva entrega de la saga, pero ahora las posibilidades eran mucho más grandes que nunca gracias a su desarrollo tipo "sandbox", que nos permitía afrontar las misiones en un orden no establecido y a través de infinitas estrategias. Técnicamente sobresaliente gracias al uso del motor Fox Engine, la quinta entrega de la saga se convirtió en una genial despedida por parte de su creador y en uno de los títulos indispensables de esta generación ¡Gracias Kojima!

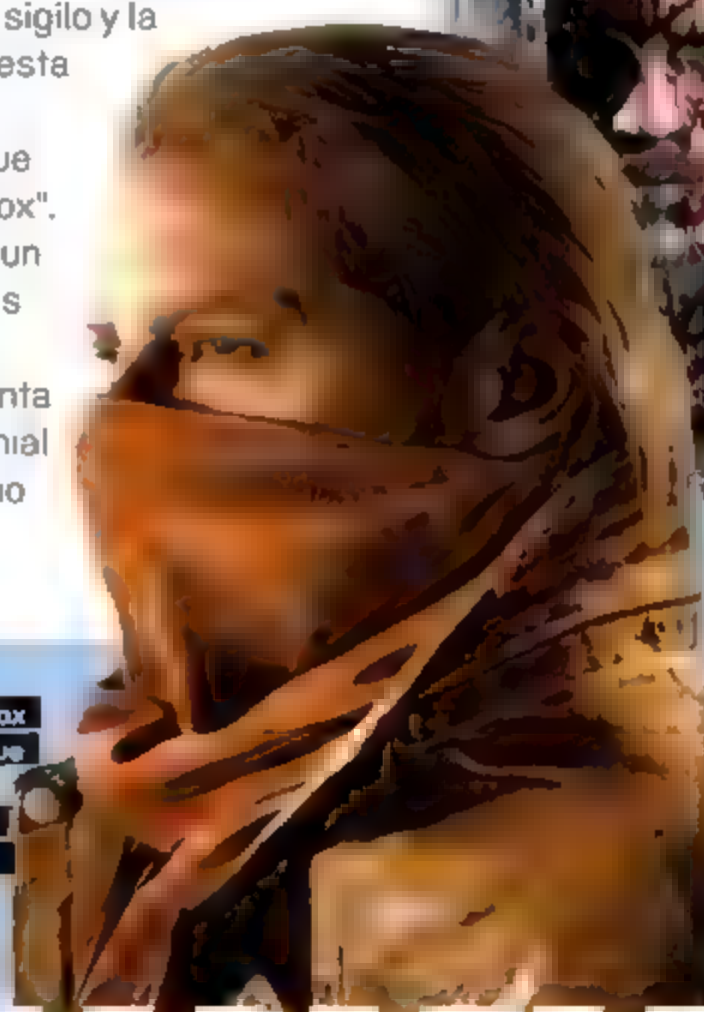


NOTA

Unas notas sobresalientes, de las que destacó su 99 en gráficos. El juego era una auténtica delicia para los sentidos, sobre todo si lo jugábamos en consolas de nueva generación.



El uso del motor Fox Engine permitió que los personajes lucieran de forma casi fotorrealista.



Solid Snake volvió a ser el protagonista indiscutible en esta entrega, que destacó por su gran extensión.

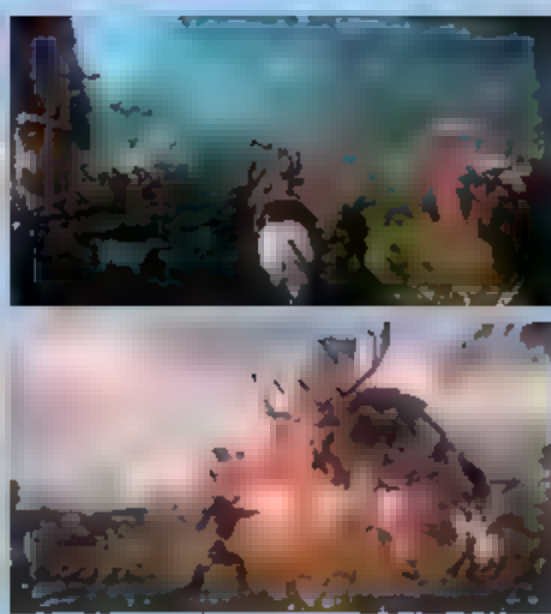


MEJOR DESTACADO			Valoración
La mejor	Alternativas	GRÁFICOS	99
El sonido	Ground Zeroes	SONIDO	99
La peor	MGS: Peace Walker HD	DURACIÓN	97
El apartado gráfico	MGS: Peace Walker HD	DIVERSIÓN	95
El apartado gráfico	MGS: Peace Walker HD	PUNTUACIÓN FINAL	97

Hideo Kojima se despidió de su saga empujando una elegía, un poema de sangre y guerra. La parte del Olimpo de los videojuegos The Phantom Pain es el GOTY 2015 y el mejor juego de sigilo e infiltración que se ha creado hasta la fecha.



Los combates, muy duros en su mayoría, gozaban de una gran profundidad.



5 the witcher III wild hunt

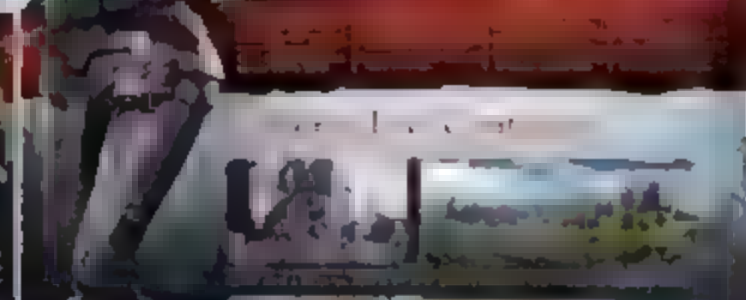
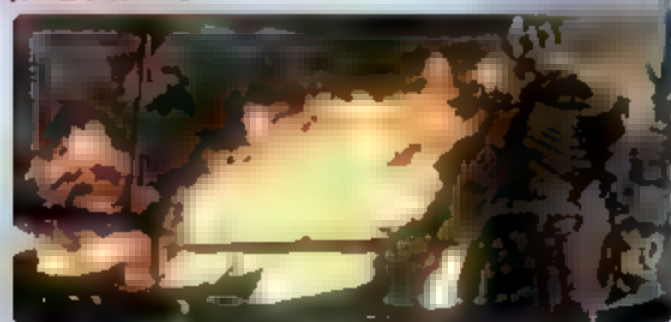


● COMPANIA CD Projekt RED
● CONSOLA PS4, Xbox One
● AÑO 2015
● N.º DE LA REVISTA 287
● NOTA 95

Geralt de Rivia protagonizó un juego tan bueno y profundo, que casi parecía cosa de brujería.

Geralt y su inseparable Sardinilla recorrieron las 3 zonas del juego (Velen, Islas Skellige y Novigrado) en una inmensa aventura que superaba holgadamente las 100 horas de duración y en la que el brujo se enfrentaba a cientos de variadas misiones, hiladas finamente a través de un excepcional argumento. Los geniales combates a tiempo real, que combinaban el uso de armas con señales, o hechizos, ponían la guinda a un RPG mastodóntico, y con una personalidad inigualable.

REPORTAJE



Geralt protagonizó esta espectacular portada con motivo de su tercer juego.

nuestra **nota**

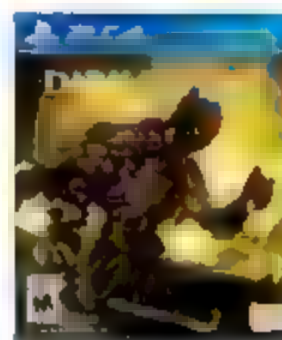
Unas puntuaciones tan altas como equilibradas para una aventura excepcional en todos los sentidos.

Puntuación por producto		Valoración
La mejor	Alternativas	94
● 1. The Witcher 3: Wild Hunt	● En otros Age	90
● 2. The Witcher 2: Assassins of Kings	● El mundo de	96
La peor	● El mundo de	95
● 3. The Witcher: Blood and Wine	● El mundo de	95
● 4. The Witcher: Hearts of Stone	● El mundo de	95
Puntuación final		95

su paso por la revista

El Brujo nos tenía hechizados desde hacía años, pero cuando descubrimos que preparaba una nueva aventura, volvimos a reavivar la "magia".

6 dark souls III



● COMPANIA Bandai Namco
● CONSOLA PS4 y Xbox One
● AÑO 2016
● N.º DE LA REVISTA 298
● NOTA 95

Hidetaka Miyazaki regresó a la saga *Souls* para hacer lo que mejor se le da: ¡matarnos una y otra vez!

La legendaria dificultad y profundas mecánicas de la serie alcanzaron su culmen en esta tercera entrega, que recogió lo mejor de las anteriores y equilibró todos sus apartados para ofrecernos la "experiencia Souls" definitiva. Las nuevas habilidades de batalla, unidas a unos escenarios más grandes que nunca antes en la serie y a un genial apartado técnico, en el que la oscura ambientación volvía a ser la partitura principal, hicieron de *Dark Souls 3* un juego imprescindible.

su paso por la revista

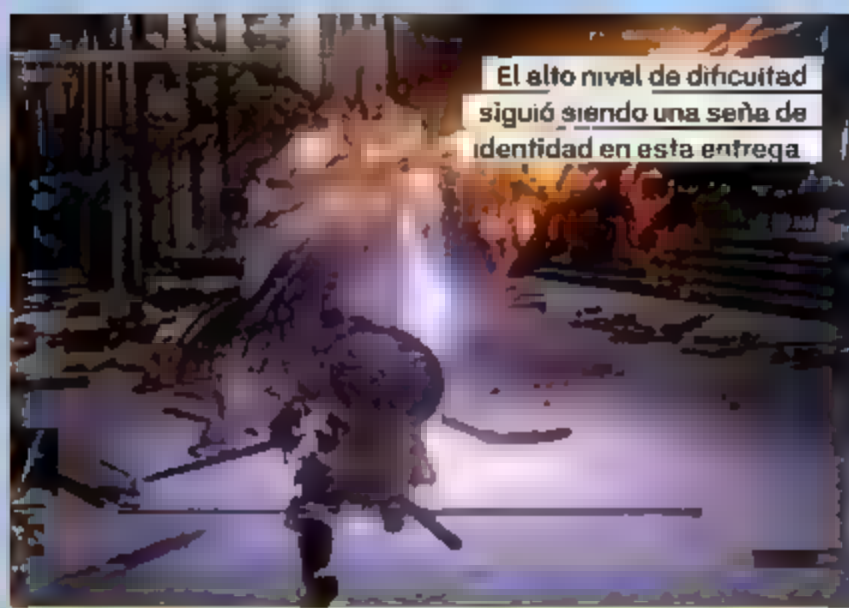
Tras *Bloodborne*, nos moríamos (literalmente) de ganas por probar lo nuevo de FromSoftware, por lo que le dimos mucho protagonismo en la revista.

Dark Souls

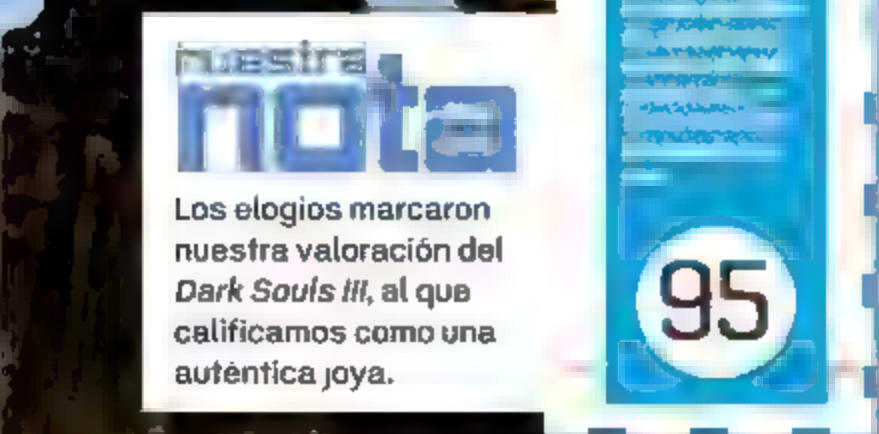
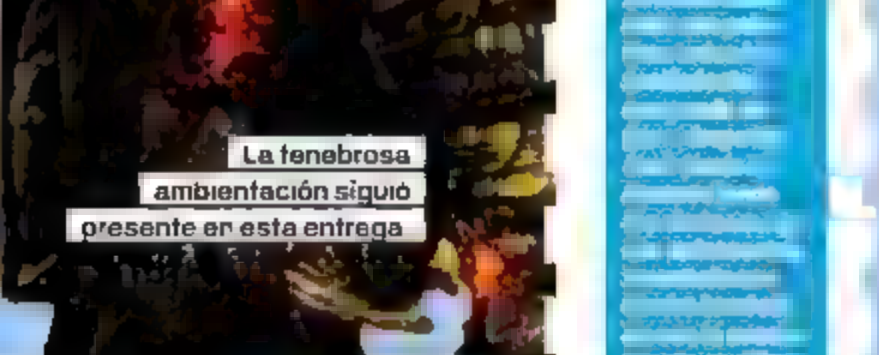
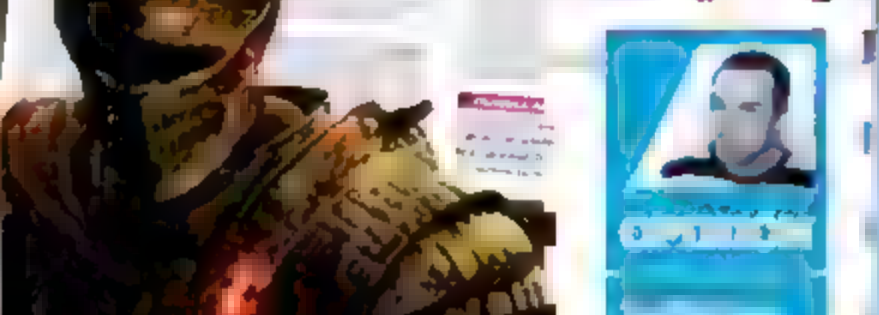
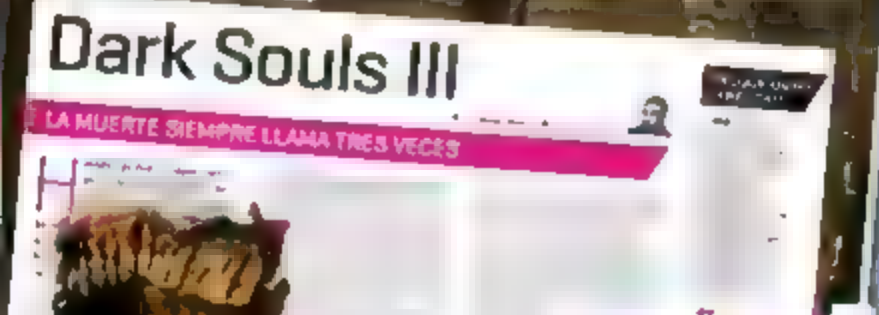
LA HOGUERA DE LAS VANIDADES

Hidetaka Miyazaki ha creado un juego que es un homenaje a los clásicos de la serie, pero con un toque moderno y una ambientación que es un verdadero placer para los ojos.

CON SU VUELTA, HIDETAKA MIYAZAKI DEMUESTRA QUE ES EL COMBUSTIBLE DEL QUE SE ALIMENTA LA SAGA. SIN ÉL, DARK SOULS PIERDE TODA SU MAGIA.



El alto nivel de dificultad siguió siendo una seña de identidad en esta entrega.



Los escenarios eran más amplios y coloridos que anteriores entregas.



7 fallout 4



● COMPANIA
Bethesda
● CONSOLA PS4, One
● AÑO 2015
● N.º DE LA REVISTA
293
● NOTA 95

Posibilidades de juego casi ilimitadas y una duración enorme, compensaron de sobra un nivel técnico que se quedaba un poco atrás.

Sobrevivir a un holocausto en un futurista mundo post-apocalíptico volvió a ser la propuesta del nuevo *Fallout*, que no destacó por su innovación, pero que nos enganchó como pocos debido a la inmensidad de su escenario principal, El Yermo, en el que teníamos disponibles cientos de misiones y tareas secundarias que podíamos realizar con total libertad, y entre las que destacaban la construcción de refugios, la mejora de habilidades o los combates. Toda una experiencia.

EXTRAORDINARIO

Este video es uno de los mejores



UNA DE SUPERVIVENCIA DEL YERMO

LA UNIÓN HACE FUERTE

En este video se muestra la gran variedad de opciones de juego que ofrece el juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

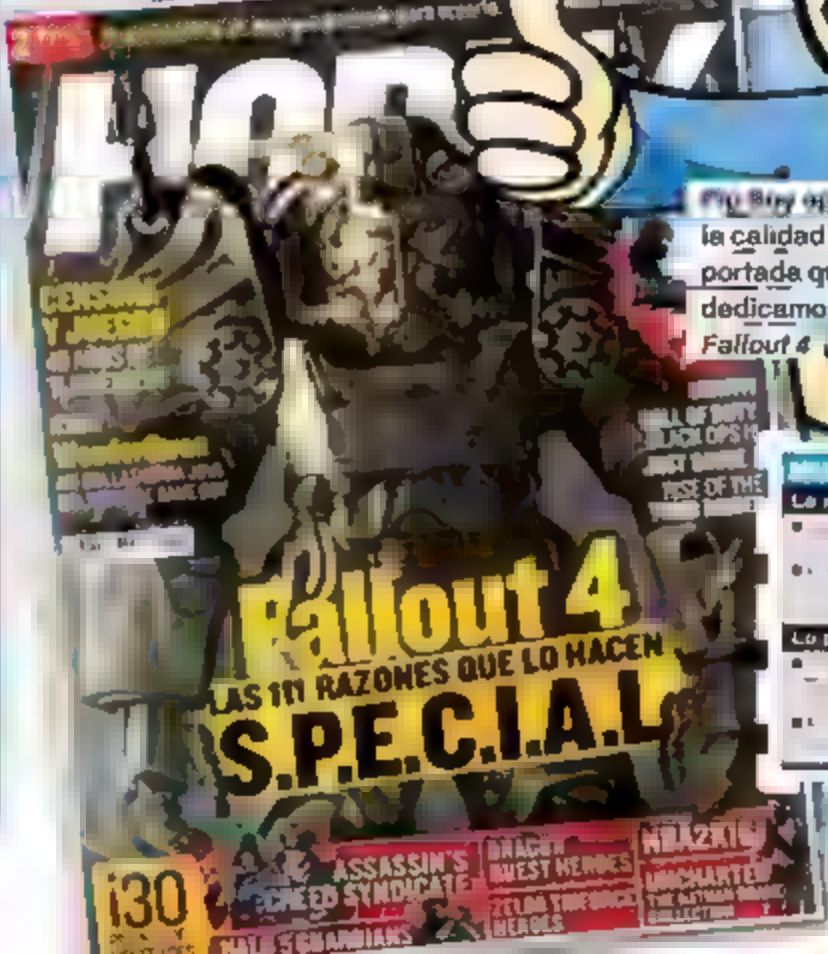
El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.

El juego ofrece una gran variedad de opciones de juego.



nuestra nota

"Un verdadero mundo en el que sumergirnos durante meses" ¿Se puede decir más en menos palabras?

Valoración		
La mejor	Alternativas	75
La peor	Alternativas	92
	Alternativas	95
	Alternativas	98
Puntuación final		95



La bruja volvió a protagonizar un título realmente frenético.

8 bayonetta 2



● COMPANIA Sega
● CONSOLA Wii U
● AÑO 2014
● N. DE LA REVISTA 280
● NOTA 95

Era uno de los exclusivos más esperados de Wii U, y nuestra bruja favorita no decepcionó.

Hideki Kamiya sacó todo el partido a Wii U para traer de vuelta a su carismática bruja, Bayonetta, quien juró lealtad a Nintendo a la hora de volver a hacernos disfrutar con sus combates. ¡Y qué combates! El profundo sistema de combos fue el complemento ideal para un desarrollo repleto de intensidad, en el que no había un momento para el respiro, y que nos dejó boquiabiertos debido a la gran variedad de situaciones y a la impresionante ambientación y calidad técnica.



su paso por la revista

Fue una de las apuestas más fuertes de Nintendo para Wii U, por lo que seguimos su desarrollo muy de cerca desde que Platinum Games lo mostró por primera vez.

En nuestro análisis nos deshicimos en elogios para la bruja.

El infierno se ha cabreado

BAYONETTA 2

Los Dioses del Infierno han decidido su venganza y han enviado a Bayonetta a un mundo de caos y destrucción. En la primera entrega, la bruja se enfrentó a los demonios de la ciudad de Umbra. En esta segunda parte, el combate se vuelve aún más intenso y espectacular.

nuestra nota

Gracias a su calidad, se convirtió en un motivo de peso para hacerse con una Wii U, lo que se dejó notar en nuestra nota.

NUESTRO VEREDICTO		Valoración
La mejor	Alternativas	96
La peor	La peor	93
	La peor	95
	La peor	96
Puntuación final		95



9 batman arkham knight



● COMPANIA Warner Bros.
● CONSOLA PS4, Xbox One
● AÑO 2015
● N. DE LA REVISTA 288
● NOTA 95

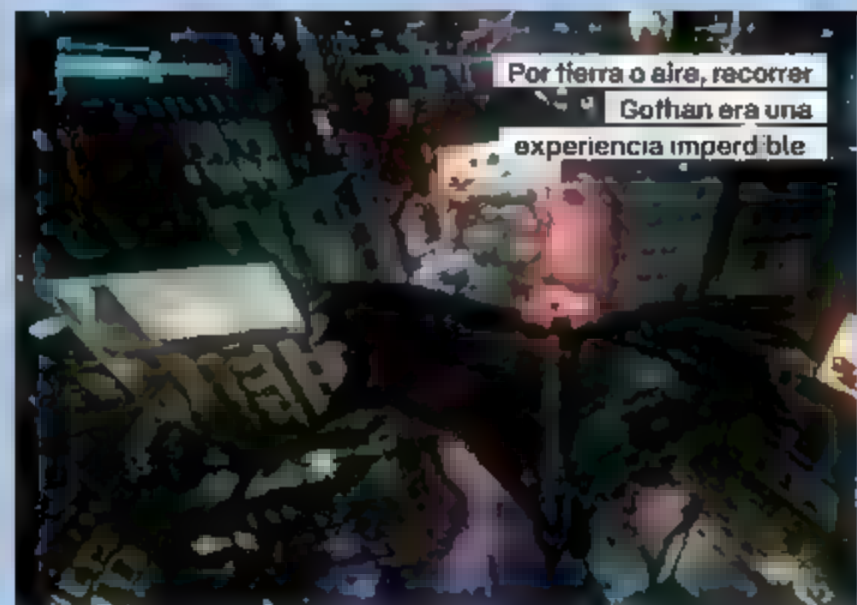
Batman acudió una vez más a nuestra llamada para hacernos disfrutar... como murciélagos.

La inclusión del Batmóvil como vehículo manejable fue la principal novedad de la nueva entrega de la serie Arkham, que volvió a manos de Rocksteady para sumergirnos de nuevo en la oscura Gotham. Pero las posibilidades del vehículo, que compartía protagonismo con Batman, no fueron lo único destacable; la aventura brilló con luz propia en el resto de sus apartados, sobre todo en lo referente a sorpresas, trama y apartado técnico, que lucía mucho más espectacular que nunca.



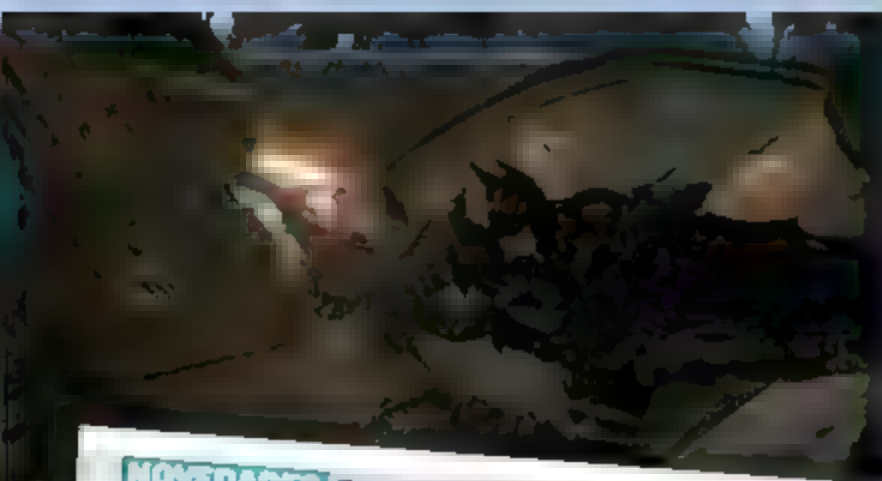
su paso por la revista

El regreso a la saga de Rocksteady hizo que pusiéramos todas nuestras esperanzas en el juego, lo que se tradujo en un seguimiento muy cercano.

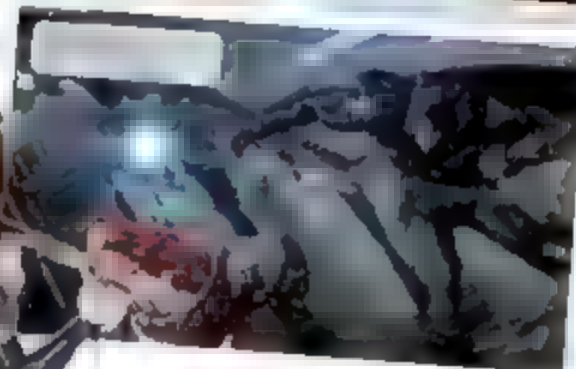


Por tierra o aire, recorrer Gotham era una experiencia imperdible

ham knight



NOVEDADES Batman Arkham Knight



Morby

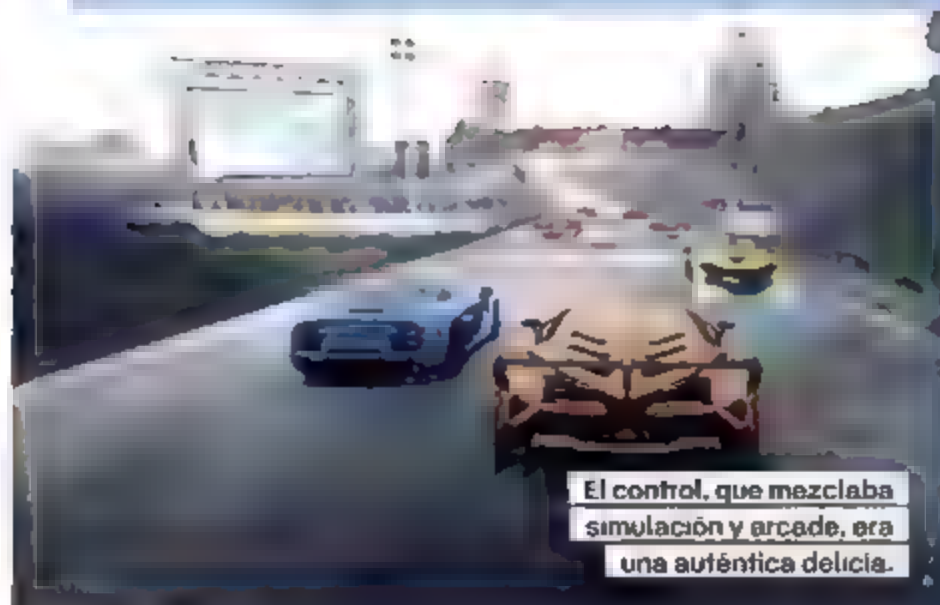
El universo de Gotham se reflejó con más realismo que nunca antes.

nuestra nota

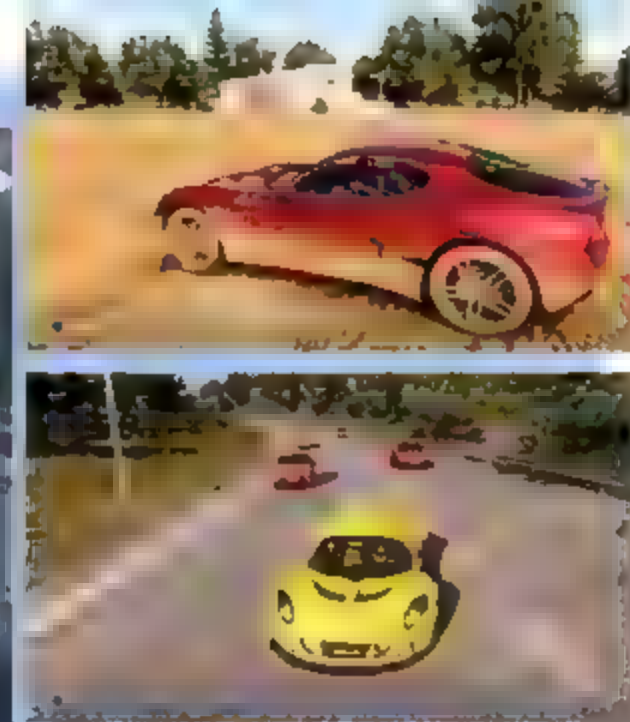
Pocas pegas fuimos capaces de sacar a la nueva aventura de Batman, que nos convenció totalmente.

NUESTRO VEREDICTO

La mejor	Alternativas	Valoración
• Conducir a la velocidad	• GEAR CLASH	95
• La mejor	• GEAR CLASH	97
La peor	• DIVERSIÓN	93
• La peor	• DIVERSIÓN	95
	PUNTUACIÓN FINAL	95



El control, que mezclaba simulación y arcade, era una auténtica delicia.



10 forza horizon 2



COMPANIA Microsoft
CONSOA Xbox One
AÑO 2014
Nº DE LA REVISTA 280
NOTA 95

La sensación única de tener kilómetros por delante para recorrer con los mejores coches nos convenció por completo en esta entrega de Forza.

El segundo "spin off" de Forza nos puso al volante de más de 200 vehículos, repartidos en distintas categorías, con los que teníamos por delante kilómetros y kilómetros de vía en un precioso mundo abierto ambientado en el sur de Francia y el norte de Italia. La fórmula se mejoró notablemente respecto a la primera entrega y creció para convertirse en una obra mastodóntica, repleta de contenido por descubrir, campeonatos en los que competir y muchas horas de diversión al volante.

COMPANIA Forza Horizon 2 vs DriveClub

FORZA HORIZON 2 vs DRIVECLUB

El primer juego en la serie de Forza Horizon 2 es el más divertido de la serie.



NOVEDADES Xbox One



FORZA HORIZON 2

Algunos de los mejores vehículos del mundo se deban cita en este genial título.

nuestra nota

Lo calificamos como el mejor juego de conducción de mundo abierto que se ha hecho jamás para consola.

NUESTRO VEREDICTO

La mejor	Alternativas	Valoración
• Conducir a la velocidad	• GEAR CLASH	95
• La mejor	• GEAR CLASH	97
La peor	• DIVERSIÓN	93
• La peor	• DIVERSIÓN	95
	PUNTUACIÓN FINAL	95





curiosidades de la revista

Muchos son los cambios que ha vivido Hobby Consolas en sus 25 años, pero hay algunas cosas que se han mantenido: nuestra ilusión, el espíritu original... ¡y los momentos curiosos!

Con toda confianza

En Hobby Consolas siempre hemos apostado muy fuerte por ser totalmente transparentes con vosotros, por lo que Manuel del Campo, Director General de Axel Springer, decidió dar una explicación a todos los lectores acerca de la ligera subida de precio que tuvo la revista a partir del número 295, el correspondiente a enero de 2016.

SOBRE EL PRECIO DE LAS REVISTAS

«Por solo 50 centimos más, vamos a ofrecer un...»



moldeando hobbyconsolas

El número 295, que salió en enero de 2016, dio el pistoletazo de salida a nuestro último rediseño, con el que buscamos renovarnos para ofreceros la mejor información de la mejor manera.

EDITORIAL

25 años de éxito nos animan a ser mejores

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN

La editorial, firmada por nuestro director, Javier Abad, es la mejor carta de presentación de cada número.



Nueva portada

El nuevo diseño también se dejó notar en nuestras portadas, que ahora mostraban un aspecto más espectacular que nunca... ¡pero manteniendo todo el espíritu "clásico" de la revista!

SUMARIO

De un vistazo

El sumario se reorganizó totalmente para hacerlo más claro, útil y visual que nunca. Ahora era muy sencillo "saltar" directamente a cualquier contenido de la revista.

SIGUENOS EN



A la última

Adaptarse a los cambios en el sector era vital, por lo que crecieron los contenidos relacionados con el formato digital o con los dispositivos que eran tendencia.

NOTICIAS



Descanse en paz, Satoru Iwata

El presidente de Nintendo ha fallecido a los 55 años, de una enfermedad silenciosa.

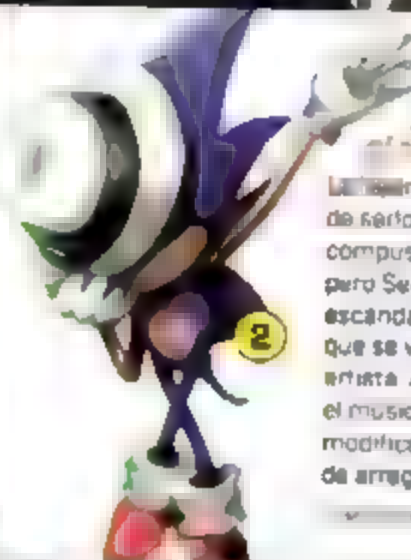


ADIÓS A IWATA

El 11 de julio de 2015, Satoru Iwata, director ejecutivo y presidente de Nintendo, falleció en Kioto, Japón. Su pérdida fue un auténtico varapalo para la industria y en Hobby Consolas le rendimos homenaje.

EL NUEVO JUEGO DE KOJIMA SERÁ UNA "APP" DE SELFIES

Desde la publicación de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, el director de la serie, Hideo Kojima, ha estado trabajando en un nuevo juego que será una "app" de selfies. El juego se llamará 'The Phantom Pain' y será una "app" de selfies que se jugará en un teléfono inteligente. El juego se jugará en un teléfono inteligente y se jugará en un teléfono inteligente.



MICHAEL JACKSON

La música urbana ha dejado de ser el Rey del Pop si compuso para Sonic 3, pero Sega lo ocultó ante los escándalos sexuales en los que se vio involucrado el artista. Así lo ha confesado el músico que se encargó de modificar su trabajo a base de arreglos. Menudo "Thriller".

Locuras del Sensor

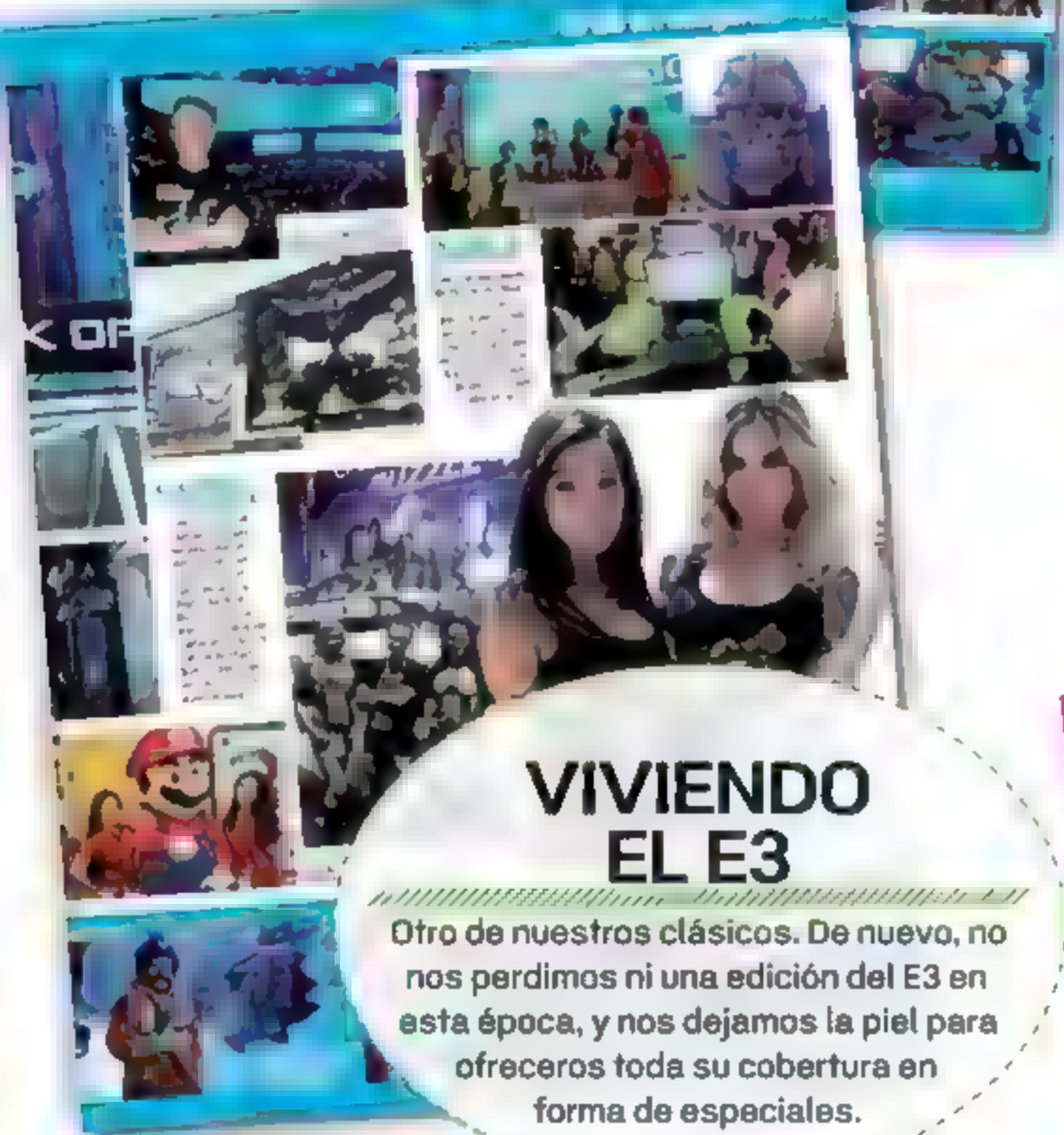
Como ya era tradición en la revista, El Sensor siguió siendo nuestra sección más divertida y desenfadada. En ella pudimos leer cada mes artículos y noticias desternillantes, a veces inventadas y otras, aunque pareciera imposible, totalmente ciertas.



Las mejores imágenes de la feria nunca podían faltar en nuestros reportajes sobre el E3.

LAS IMÁGENES DE LA FERIA

Cada año en la Convention Center de Los Ángeles se vive una fiesta a toda hora, una fiesta que se vive con todos los personajes y momentos.



VIVIENDO EL E3

Otro de nuestros clásicos. De nuevo, no nos perdimos ni una edición del E3 en esta época, y nos dejamos la piel para ofrecerlos toda su cobertura en forma de especiales.

moldeando hobbyconsolas

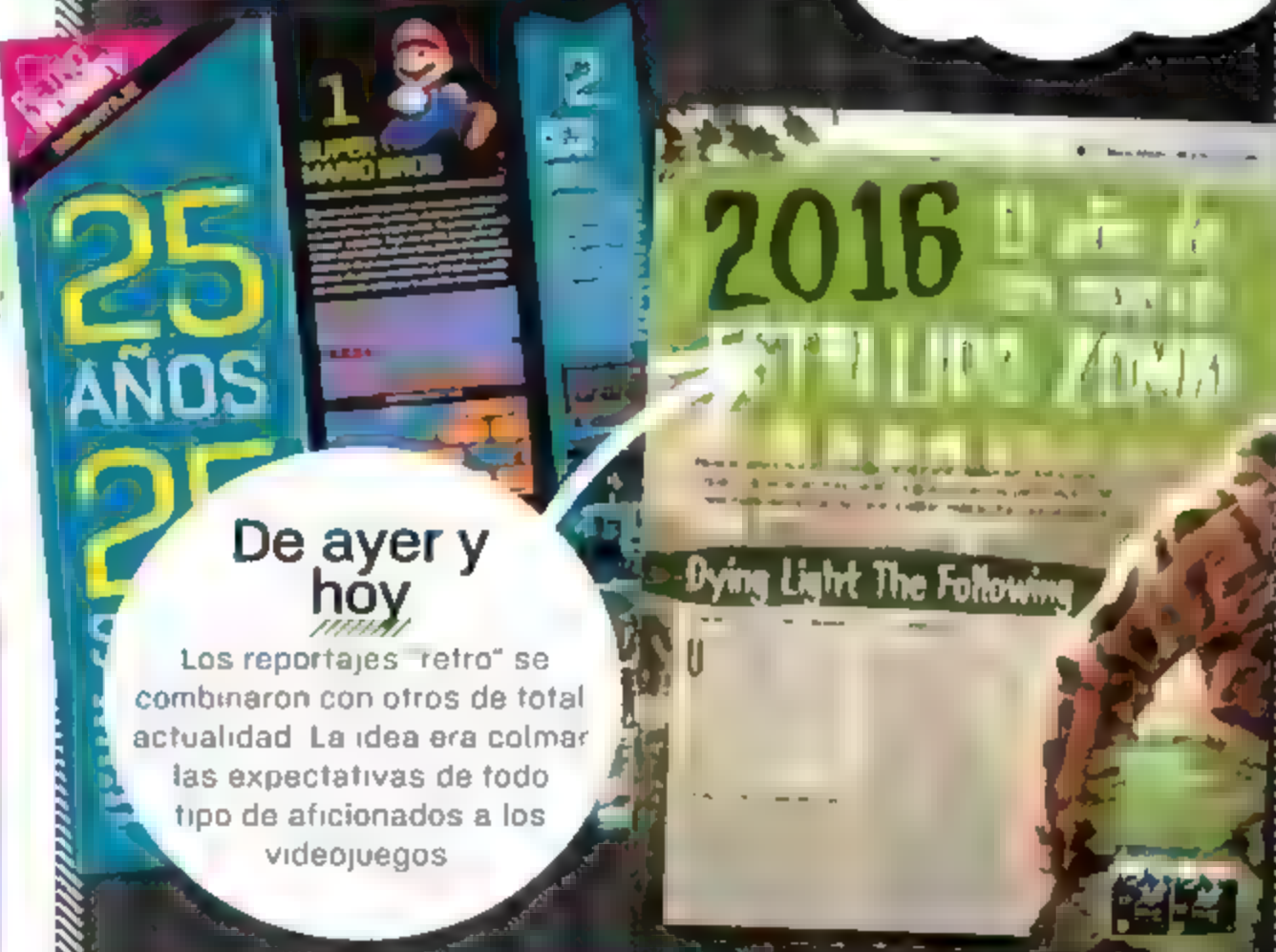
ABRILLANTANDO COSC RCON OS CUE COS



Por primera vez, eliminamos las valoraciones parciales, puntuando a los juegos con una única nota final.

Análisis más completos

La metodología de los análisis cambió para permitirnos incluir más cantidad de texto, cuadros más claros y pantallas de mejor calidad.



De ayer y hoy

Los reportajes "retro" se combinaron con otros de total actualidad. La idea era colmar las expectativas de todo tipo de aficionados a los videojuegos.

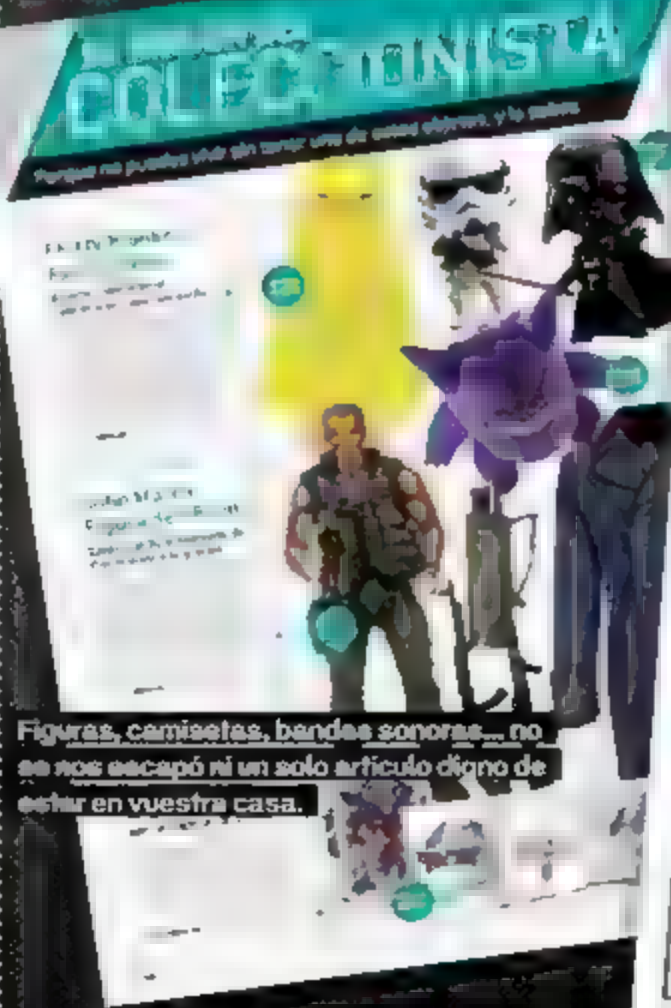


LOS MEJORES DE 2014

Más de 2.000 lectores participaron en la elección de los ganadores de los Premios Hobby Consolas 2014. ¡Qué haríamos sin vosotros!

No solo juegos

El cine, las series o los artículos de colección ganaron protagonismo en la revista. Y es que nos encanta compartir con vosotros el mejor ocio y diversión.



Figuras, camisetas, bandas sonoras... no se nos escapó ni un solo artículo digno de estar en vuestra casa.

කුමාර ප්‍රතිචාරය මත අනෙකුත්
 ජනතාවගේ දිවියට බලපෑම් කරන්නේ ඒ
 මත බලපෑමක් ඇතිවීමයි. එබැවින්
 ජනතාවගේ අනුමතය මත පදනම්ව
 සියලුම තීරණ ගැනීමට සූදානම් වීම
 අත්‍යවශ්‍ය වේ. එබැවින් ජනතාව
 සමඟ සාමාන්‍ය සම්බන්ධතාවක්
 පවත්වා ගැනීමට ඉඩ හරිනු ලබන
 පරිදි කටයුතු කළ යුතුය.



En esta nueva etapa de la revista apostamos por ofreceros reportajes más "especializados" y menos generalistas. Gracias a ellos conocimos mejor a algunas personalidades clave de la industria, los mejores libros relacionados con videojuegos, datos curiosos... y mucho más.

QUIEN
TIENE UN
DOLCE TIPO
TIENE UN
TESORO

La historia de los
con grandes
y de los
los de
los de
los de



**LLEVATE ESTE PACK
SUPER EXCLUSIVO
DE MAD MAX**

COMPUESTO POR: CAM EXCLUSIVO
CARROZGA DE PEL. VASOS DE CHUMBO
CAMERA DE ARTE TRADUCCION
EN BLU-RAY

PARTES

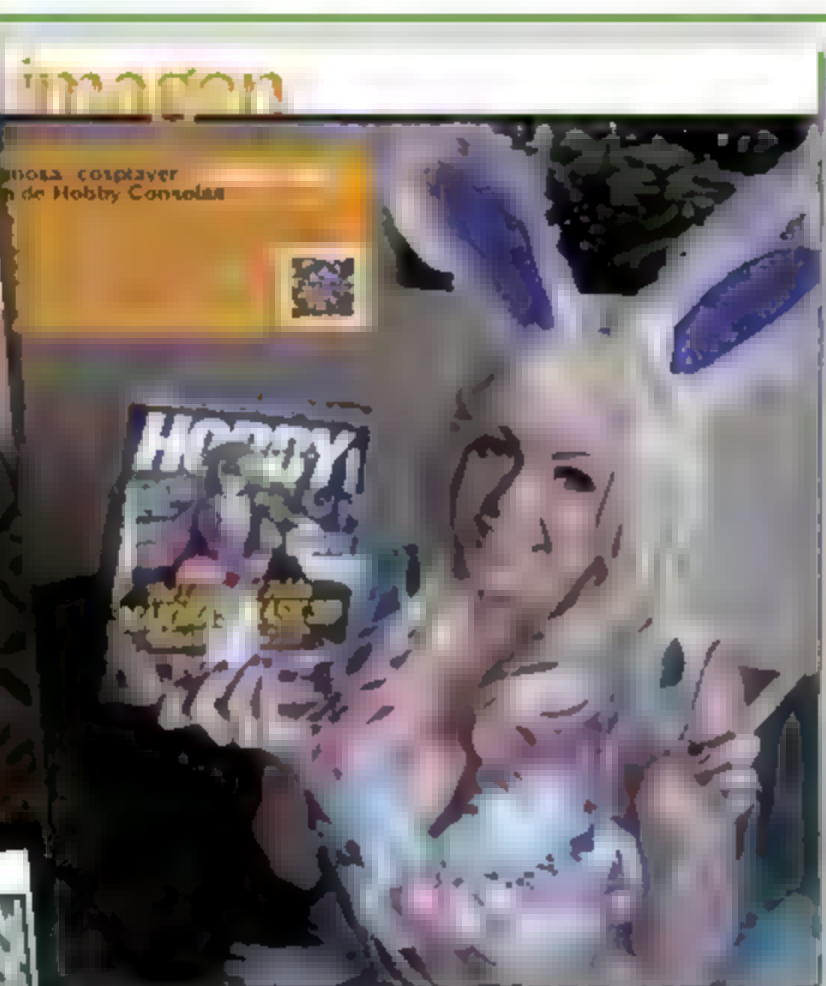
Consolas,
videojuegos,
merchandising
exclusivo...
¡repartimos cientos
de premios!

GANADORES SUPER CONCURSO

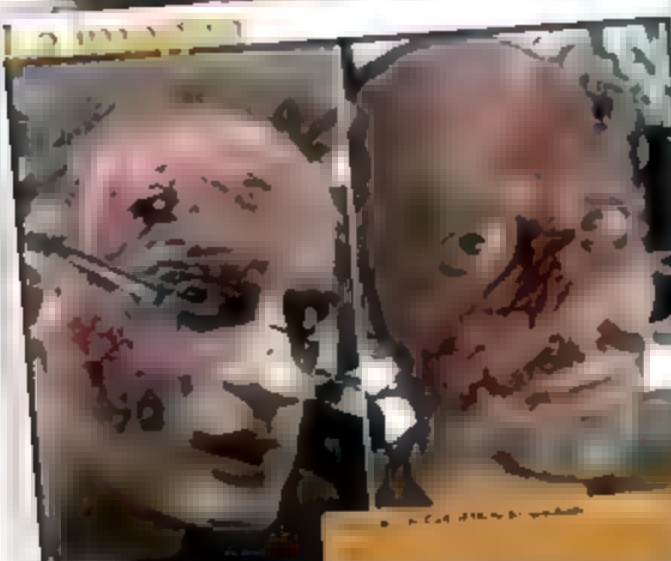


**MUCHOS
CONCURSOS**

No podían faltar. Los concursos siempre han sido uno de nuestros clásicos y, también en esta época, organizamos numerosísimos sorteos de todo tipo.



Las mejores "cosplayers" empezaron a desfilan por las páginas de la revista, aportando algo de estilo a las habituales fotos de nuestros redactores, que también se disfrazaban siempre que tenían oportunidad... pero con mucho peor resultado.



Este es el aspecto de Daniel Quesada y David Martínez tras los cierres de edición.

**GRANDES
SUPPLEMENTOS**

HCBBY

30 mayores desastres de la historia en los videojuegos



ALGUNOS INJUSTOS Y OTROS MUY MERECIDOS

**NOKIA
N-GAGE**

[illegible]

A significant body of research has shown that the use of a computer in the classroom can enhance student learning. However, the use of a computer in the classroom can also be a distraction. The following are some of the ways in which a computer can be used in the classroom to enhance student learning.



en el desarrollo de N-Gage. Les sobraba la pasta

Suplemento Especial

SUPER SMASH BROS.

for
Wii U



JUEGO DE LUCHA DEFINITIVO



NÚMERO 271. *The Order 1886* prometía exprimir a PS4 como ningún juego anteriormente, lo que le hizo ganarse nuestra primera portada de esta época.



NÚMERO 272. Pudimos probar *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* y hablar con su creador, Hideo Kojima, en exclusiva. ¡Y así os lo anunciamos!



NÚMERO 273. La nueva entrega de *Infamous* fue la gran protagonista de este número, en el que también celebramos el aniversario de Pac-Man.

marchando una de tapas

Llegamos al final de nuestro repaso a todas las portadas! Estas son las "tapas" más recientes de la historia de Hobby. Modernas, creativas, pero sobre todo, ¡muy ricas!



una portada transgresora

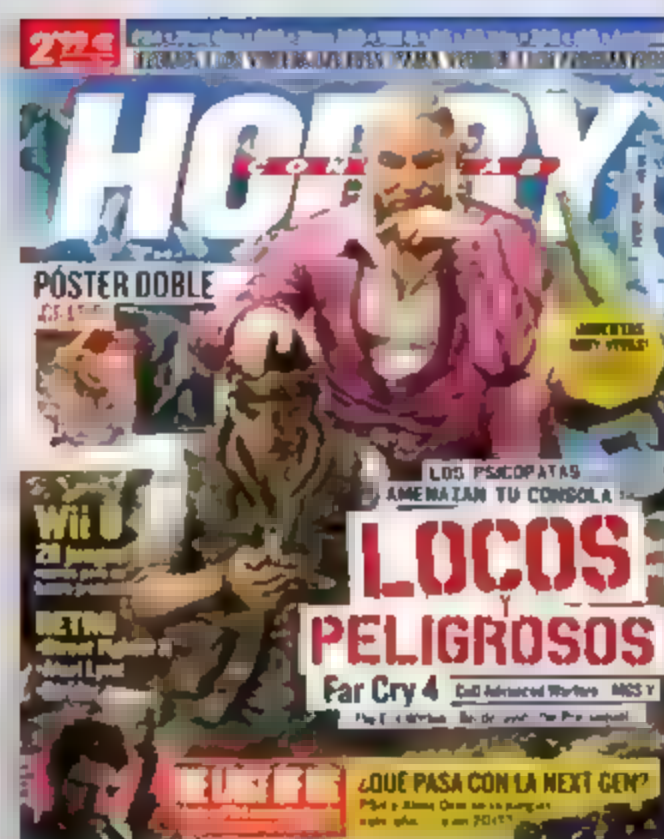
NÚMERO 275. Pocas veces en la historia de Hobby Consolas una de nuestras portadas ha mostrado un aspecto tan agresivo. Esta impactante imagen fue la que elegimos para ofreceros toda la información sobre *The Evil Within*, el terrorífico juego de Shinji Mikami, uno de los principales responsables en la creación de *Resident Evil*. Desde luego, la idea de no dejar a nadie indiferente que buscaba el juego fue plasmada también por nosotros gracias a esta inquietante portada.



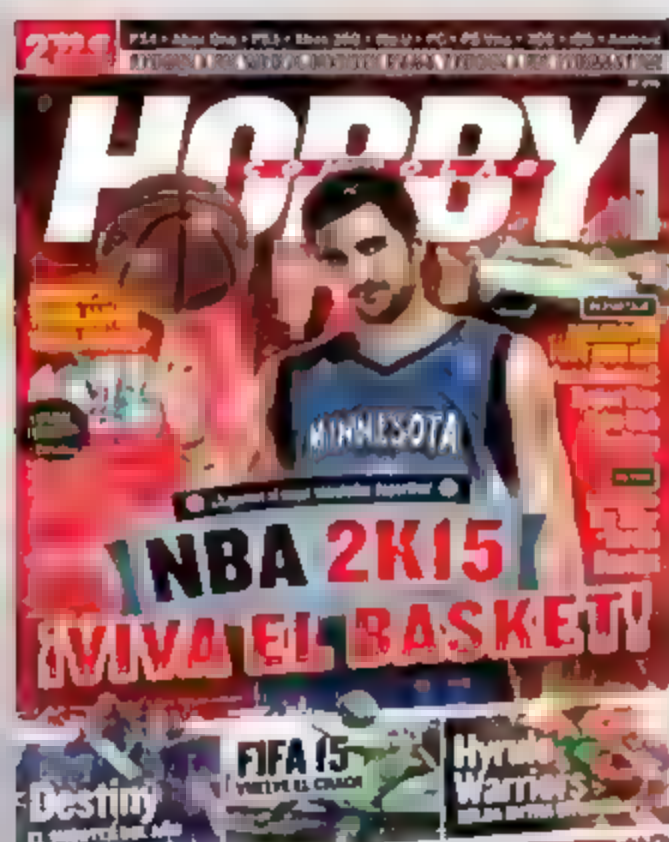
NUMERO 274. El nuevo Mario Kart, al que le dedicamos un especial de 10 páginas, fue el protagonista de esta colorida portada.



NUMERO 276. Nuestro ya tradicional paso por el E3 dejó para el recuerdo un impresionante reportaje exclusivo y esta espectacular tapa.



NUMERO 277. Pagan Min, el villano de Far Cry 4, lució así de desafiante en este completísimo número, en el que repasamos lo mejor de Wii U.



NUMERO 278. El jugador español de basket Ricky Rubio fue elegido como imagen para NBA 2K15... ¡y también para la portada de Hobby Consolas!



NUMERO 279. Entrevista, primeros datos e imágenes en exclusiva... os contamos todo, todo y todo sobre Resident Evil Revelations 2.



NUMERO 280. Motivados por Arno Dorian, así fue nuestro llamamiento a la Revolución que nos proponía la nueva entrega de Assassin's Creed.



NUMERO 281. Tras meses de rumores e incertidumbre, GTA V por fin veía la luz en PS4 y Xbox One. ¡Y fuimos de los primeros en analizarlo!



NUMERO 282. Geralt de Rivia, protagonista de The Witcher, posó así en nuestra portada para anunciar la tercera entrega de la saga: Wild Hunt.



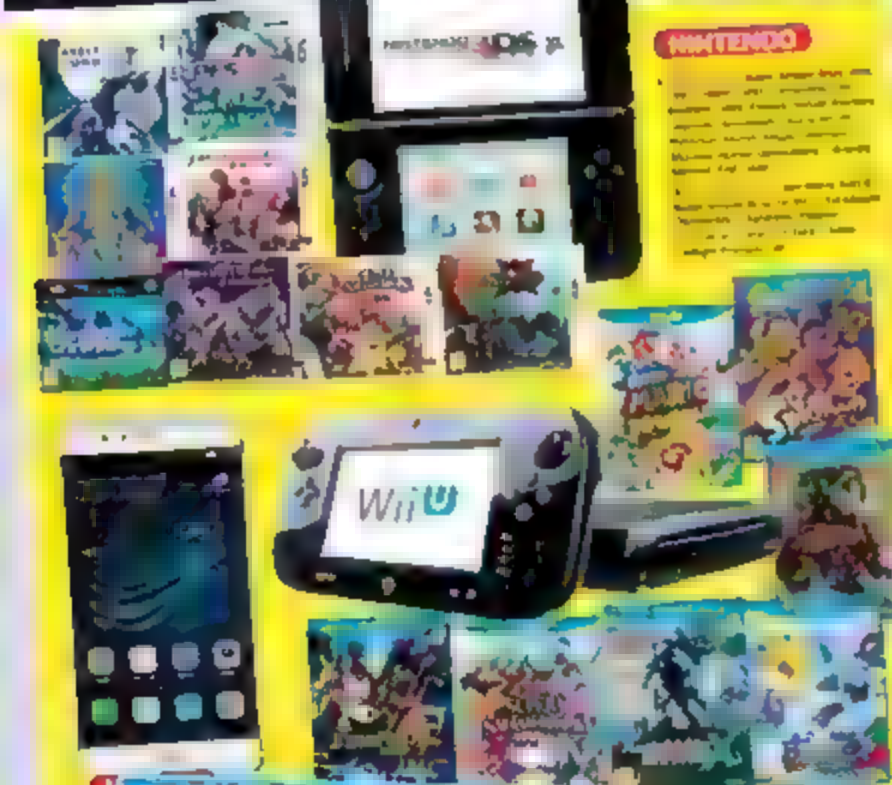
NUMERO 283. Era uno de los más esperados, y nosotros pudimos ver, y contaros en exclusiva, cómo lucía el prometedor Uncharted 4.

todas las
portadas
2014-2016

SÚPER CONCURSO HOBBY



Nº 300



HOBBY CONSOLAS!



CONCURSO ESPECIAL NÚMERO 300

MÁS DE 7.000 € EN REGALOS

Consolas, smartphones, juegos, películas, accesorios...

ADemás

en el paso de los 300

EL NÚMERO 300 fue especial no solo por lo significativo de su cifra, sino por muchos motivos más. La coincidencia de su salida con el E3 hizo que nos sacásemos de la manga un número completísimo y repleto de grandes juegos, entre los que destacamos al nuevo God of War, cuya espectacularidad rivalizó duramente con nuestro concurso conmemorativo, en el que sorteamos más de 7.000€ en premios entre todos nuestros lectores. ¿Se podía pedir más?





NUMERO 284. Celebramos el estreno de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* en 3DS con su análisis, un repaso a la saga y una entrevista a Eiji Aonuma.



NUMERO 285. O conmigo o contra mí. *Battlefield Hardline* no se andaba con medias tintas y, como veis, nosotros nos casamos con nadie.



NUMERO 286. *Bloodborne* fue el título elegido para ambientar nuestro reportaje especial con los 20 juegos más difíciles de la historia. ¡Casi nada!



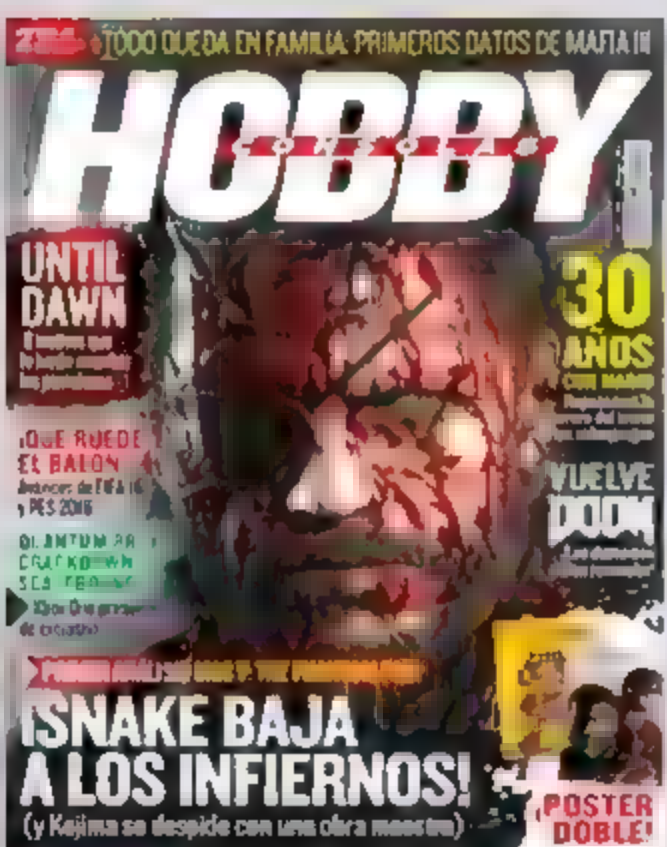
NUMERO 287. Las batallas online de *Star Wars Battlefront* prometían ser épicas, y nosotros pudimos comprobarlo tras jugar por primera vez.



NUMERO 288. Todo un clásico. La nueva edición del E3, al que dedicamos un especial de 48 páginas, fue el contenido estrella de este número de la revista.



NUMERO 289. Las chicas más relevantes del panorama jugón se reunieron para formar parte de un reportaje exclusivo de armas tomar.



NUMERO 290. Esta impactante imagen de un Snake cubierto de sangre fue nuestra carta de presentación para el análisis de *MGS V: TPP*.



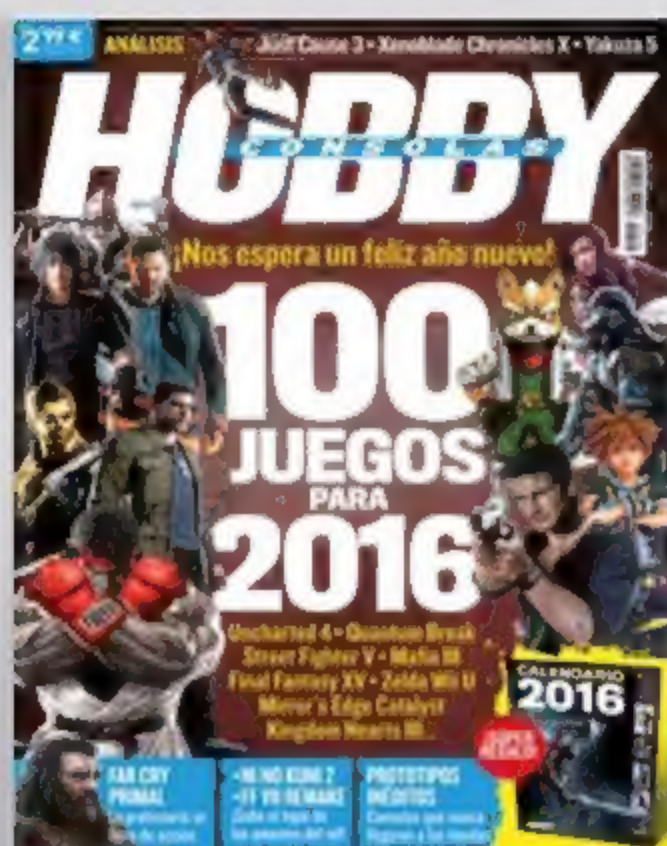
NUMERO 291. El partido más clásico de los videojuegos, el de FIFA vs PES, volvía a estar de máxima actualidad gracias a sus nuevas entregas.



NUMERO 292. Una gran portada para un juego no menos apabullante. *Fallout 4* era tan bueno que hasta sacamos 111 razones para hacerse con él.



NÚMERO 293. Star Wars volvió a protagonizar una portada de la revista con motivo de nuestro análisis de *Battlefront*. ¡Un juego totalmente galáctico!



NÚMERO 294. Para despedir bien el año, en el último número de 2016 incluimos un completísimo reportaje en el que repasábamos a lo más esperado de 2016.



NÚMERO 295. *The Division* tuvo el honor de presentar nuestro cambio de estilo, que se estrenó con motivo del 25 aniversario de la revista.



EL NÚMERO 304 coincidió exactamente con el 25 aniversario de la salida de Hobby Consolas en los kioscos. Mucho había llovido desde aquel lejano mes de octubre de 1991, pero, como siempre, dimos el todo por el todo para demostraros que no hemos perdido ni un ápice de ilusión... aunque sí ganado algo de espíritu nostálgico. Por ello, entre muchas sorpresas más, os regalamos un suplemento con 25 pósters de los mejores juegos de la historia, y que vosotros mismo elegisteis.





NÚMERO 296. Nathan Drake y Jack Joyce se vieron las caras en nuestra portada con motivo del estreno de *Uncharted 4* y *Quantum Break*. ¡Menudo duelo!



NÚMERO 297. La Realidad Virtual fue la protagonista principal de este número, en el que os hablamos de las diferentes opciones en el mercado.



NÚMERO 298. *Final Fantasy XV* estaba cada vez más cerca, y Noctis no quiso perder la oportunidad de recordarnos que su juego prometía, y mucho.



NÚMERO 299. La guerra entre guerras, o lo que es lo mismo, *Battlefield 1* vs *Call of Duty Infinite Warfare*, asaltó nuestra portada de este ejemplar.



NÚMERO 301. Nuestras primeras 4 horas de juego a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* nos dejaron alucinados... y esta gran portada para el recuerdo.



NÚMERO 302. Nos infiltramos en los bajos fondos para traeros la información más exclusiva de *Mafia III*, la nueva entrega de la genial saga.



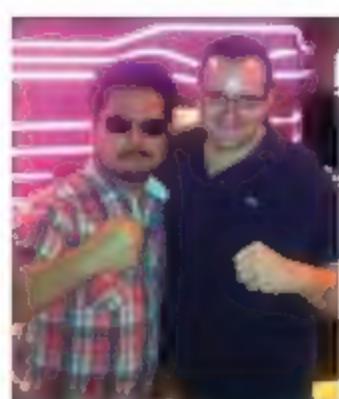
NÚMERO 303. James Rodríguez, jugador del Real Madrid, saltó a nuestro terreno de juego particular para defender los colores de *FIFA 17* frente a *PES*.



NÚMERO 305. *Pokémon Sol/Luna* se estrenaba por fin en 3DS y nosotros megalolucionamos para ofrecer os un análisis a la altura de su calidad.



NÚMERO 306. La *Usda cusam nonsequi bea sunt quo eatempo rehenia sed es aut hillabo ratibus, nonsed quas int, sitaqui culpa dolupiet eum sinvene nus nobit, voloreictus voluptat.*



bio

ESTE BELLO Y LOZANO madrileño llegó a la redacción de Hobby Consolas en 1998, con 22 cándidos añitos, y toda la ilusión del mundo.

SU PRIMERA ETAPA en HC apenas duró un año, para saltar a PlayMania, donde fue chico para todo, jefe de sección y redactor jefe durante 14 años.

EN JUNIO DE 2017 se cumplirán cuatro años de su regreso a Hobby Consolas.

de gestor a redactor en hobby consolas

por ALBERTO LLORET

Como otros muchos compañeros que están o han pasado por Hobby Consolas, mi llegada a la revista se remonta a principios de 1998, tras ver una oferta de trabajo en el HC#78, pág 136.

Estaba en el último semestre de gestión y administración... y lo cierto es que no me quería dedicar a ello. Me llamaba mucho más la que había sido mi pasión de toda la vida, desde que entró en casa un ZX 81 con 1 Kb de memoria. Había jugado a un gran número de sistemas, sin hacer ascos a juegos en cinta, diskette, cartucho o CD. El mencionado anuncio era bastante escueto, y venía a pedir que nos "vendiéramos", que contáramos que sistemas teníamos, géneros favoritos... un texto libre y un tanto informal para una oferta de trabajo. Me marqué un par de folios por las dos caras, con la letra "bien apretada", en los que intenté resumir un poco quién era entonces. Recuerdo enseñarle la carta, con toda la vergüenza del mundo, a la que por entonces era mi novia (hoy ya esposa... como pasa el tiempo), y echarla al buzón con toda la ilusión del mundo... pero como quien juega a la lotería.

Game Boy Camera. Recuerdo el juego que elegí, *Bushido Blade*, para redactar la prueba escrita. Recuerdo estar escribiendo el texto y cómo Miguel Alonso, el "abuelo" maquettador de Nintendo Acción, se acercó para darme ánimos. Recuerdo la batería de preguntas que hice al terminar ("¿cómo sacáis las capturas?"), y cuando me presentaron a Amalio Gómez, el director, en su despacho... Lo recuerdo todo como si fuera ayer.

Recuerdo el día que hice la prueba, el ambiente, como si fuera ayer. Me fui soñando con trabajar en aquella redacción.

Y es que casi 20 años en la editorial, realizando un trabajo que te gusta, dan para eso: muchos recuerdos imborrables. Si rememoro mi faceta viajera, la primera salida fue a Montpellier, para ver *Rayman 2*. Un viaje que recuerdo con cariño porque refleja cómo era el sector entonces y cómo ha cambiado: cruzamos la frontera en el coche de uno de los trabajadores de Ubisoft (yo "cagado" de miedo, porque tenía el DNI caducado) y, al llegar, me tocó compartir habitación de hotel con Paco Delgado, compañero de MicroMania (ambas cosas impensables hoy día). Tras ese bautismo de fuego, he tenido la suerte de asistir a un pintoresco pueblo germano para la presentación de *Ocarina of Time* (y al mes siguiente hacer el análisis del juego, en las oficinas de Nintendo, mi única portada en la primera etapa en HC), visitar EE.UU., Canadá o Japón, donde conocí al Team ICO antes de lanzar su primer juego. He compartido mesa con el "endiosado" Yuji Naka antes de lanzar *Sonic Adventure* en Dreamcast; he conocido al mega-simpático padre de PlayStation, Ken Kutaragi, que me descolocó con su cercanía; e incluso he arrancado sonrisas a Hideo Kojima con preguntas capciosas. He asistido a las grandes ferias y presentaciones con locas actividades (yo también me tiré en paracaídas... aunque aterricé a lo meteorito de Superman por "ancho de huesos").

Imposible recordarlo aquí todo y agradecer a todos los que han pasado por mi vida en este tiempo: compañeros, amigos y gente de la industria que, de un modo u otro, me han ayudado a ser mejor profesional (sigo renunciando a la palabra periodista). Pero sobre todo a vosotros, queridos lectores, porque nada hubiera tenido sentido si no hubierais estado ahí. Gracias por compartir todo este tiempo con nosotros... y por los meses que aún nos quedan juntos.



El padre de PlayStation, Ken Kutaragi, ha sido sólo uno de "los grandes" que he podido conocer. Hideo Kojima, Michel Ancel, Katsuhiko Harada, Yuji Naka, Fumito Ueda...

Pero, sobre todo, recuerdo el día en que sonó el teléfono y la secretaria de la redacción, Ana Torremocha, preguntó por mí. Recuerdo los nervios al apuntar la dirección y las indicaciones sobre cómo llegar al polígono donde estaba Hobby Press, donde me esperaban para hacer una prueba. Recuerdo, aún más nítidamente, el nudo en la tripa durante el viaje de más de una hora para llegar a la redacción. Recuerdo a la teniente Ripley bajando a buscarme (imposible adivinar entonces que sería ella quien me enseñaría el oficio). Recuerdo el distendido ambiente que había —se habían caído los servidores y no podían trabajar—, con gente con la que no había intercambiado una palabra en mi vida, pero a la que ya conocía, haciendo "el indio" con

HOBBY

CONSOLAS



plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93

Nº 2 (HC 296): Años 94/95

Nº 3 (HC 297): Años 96/97

Nº 4 (HC 298): Años 98/99

Nº 5 (HC 299): Años 2000/01

Nº 6 (HC 300): Años 02/03

Nº 7 (HC 301): Años 04/05

Nº 8 (HC 302): Años 06/07

Nº 9 (HC 303): Años 08/09

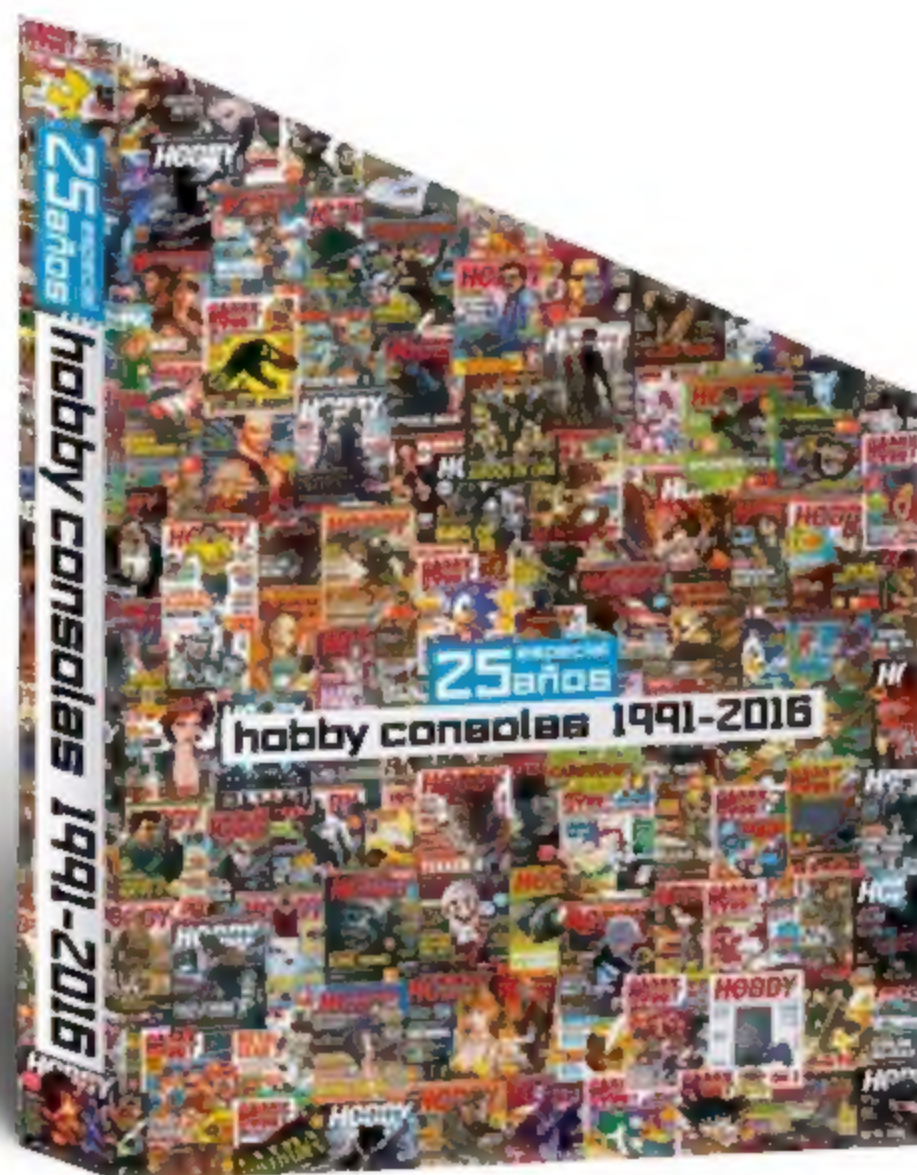
Nº 10 (HC 304): Años 10/11

Nº 11 (HC 305): Años 12/13

Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número,
aprovecha nuestra **oferta de suscripción:**

12 números de
Hobby Consolas
+ archivador para
la colección
por solo
33,99€



Y también puedes comprar el archivador aparte
por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**